C·L·U·B Nintendo®

En el Extra te enterarás del nuevo **Castlevania** para Game Boy Advance

¿**Link en Soul Calibur 2**?

¿**Enter The Matrix** basado en la segunda película?

Todo esto y más en nuestros Previos

Monstruosos TIPS para **Godzilla: Destroy All Monsters Melee** (GCN)

La última parte de nuestro Nintensivo para **Metroid Fusion** (AGB)

Pokémon
RUBY VERSION
SAPPHIRE VERSION

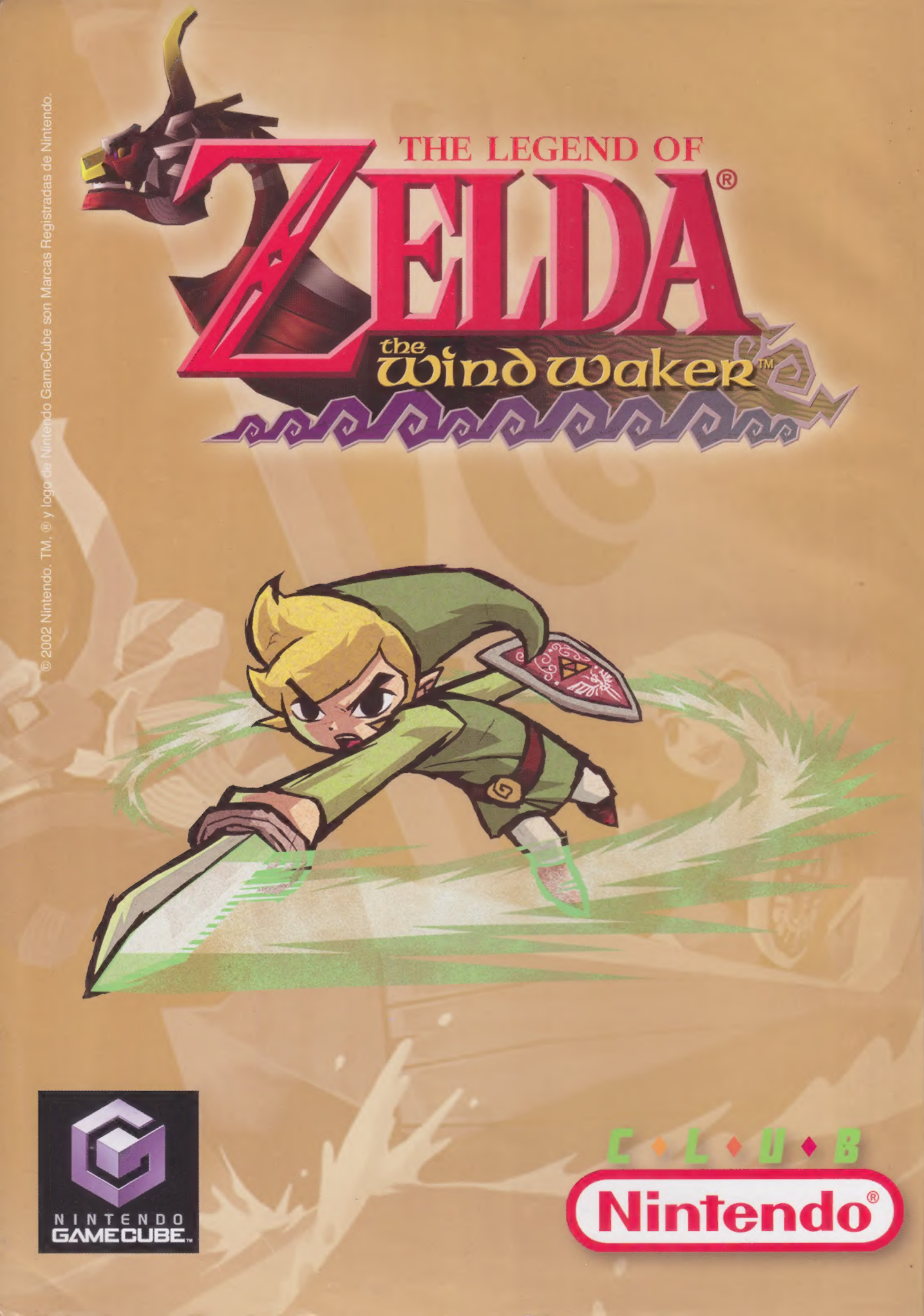
Año 12 No. 3

0 37634 13138 1 03

NINTENDO POWER

Minority Report (GCN) **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (GCN)

P. RICO US. 2.50 • GUATEMALA Q 15.00 • EL SALVADOR US. 2.95 • C 17.06 • NICARAGUA C$ 28.00 • COSTA R. Col 750.00 • HONDURAS L 30.00 • PANAMA B/2.00 • REP. DOM. Ds 33.00 • BOLIVIA BS 8.00 • CHILE $ 1,500.00 • PERU Ns 9.00 • VENEZUELA Bs 2,800.00


THE LEGEND OF
ZELDA®
the Wind Waker™
© 2002 Nintendo. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.
NINTENDO GAMECUBE™
C • L • U • B
Nintendo®

Año XII #3 Marzo 2003
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

ISSN 0188-7610

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Ricardo Shahín

DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño

EDITOR EN JEFE
Fco. Javier Chávez R.

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACION
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"

CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya

ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana Lilia Velázquez
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GRAL. INT./ VICEPRESIDENTE
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Sergio Carrera
DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano

EDITORIAL TELEVISA CONTINENTAL

DIRECTORES GENERALES
México: Ernesto Cervantes
U.S.A y Zona Norte: Enrique J.Perez
Zona Centro: Francisco Campos
Zona Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards
DIRECTORES DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Internacional: Carlos Garrido
México: Rosario Sánchez Robles
DIRECTORES DE CIRCULACION
Internacional: Armando Merino
México: Jorge Morett
DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez
DIRECTORES DE MARKETING
U.S.A. y Zona Norte: Luis León
México: Lorena Díaz
DIRECTORES DE PRODUCCION
Internacional: Fral Zarraga
México: Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE DE COMERCIALIZACION MEXICO
Ricardo Lopez Iñiguez
Director Internacional: José R. Vila
Director Colombia: Beatriz Pizano de Narváez
Director Cono Sur: María Eugenia Goiri
Director Ecuador: María Teresa Solano
Director U.S.A.: Yolanda Jordana
Director Perú: Cecilia Salinas
Director Puerto Rico: Pilar Rodríguez Sallaberry
Director Venezuela: Elizabeth Castillo

DIRECTOR EDITORIAL SENIOR
Ana María Echeverria
GERENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Lourdes Guevara
PRODUCCION
Pablo Mendoza Hdez.

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 12 N°03. Fecha de publicación: Marzo 2003. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Vocesadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCION A CLIENTES EN MEXICO:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.
© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia:** Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina:** Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2003.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

(c) 2003 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO

Editorial

Marzo 2003

Por fin llega la primavera y con ella las mejores promesas de Nintendo. Este mes, la Pokemanía se desatará por toda América así como ha sucedido en Asia, ya que las versiones Ruby y Sapphire de Pókemon para el Game Boy Advance saldrán a la venta este mes. Decidimos otorgarles nuevamente el espacio de honor gracias a su gran trayectoria y logros sin precedentes en la historia de los videojuegos.

Por si fuera poco, regresa una de las leyendas más impactantes de la industria, el joven Link ha llegado al Nintendo GameCube con la última de sus aventuras que promete ser de lo más impresionante para este año; por lo mismo, aquí encontraras información importante de Nintendo Power para ti.

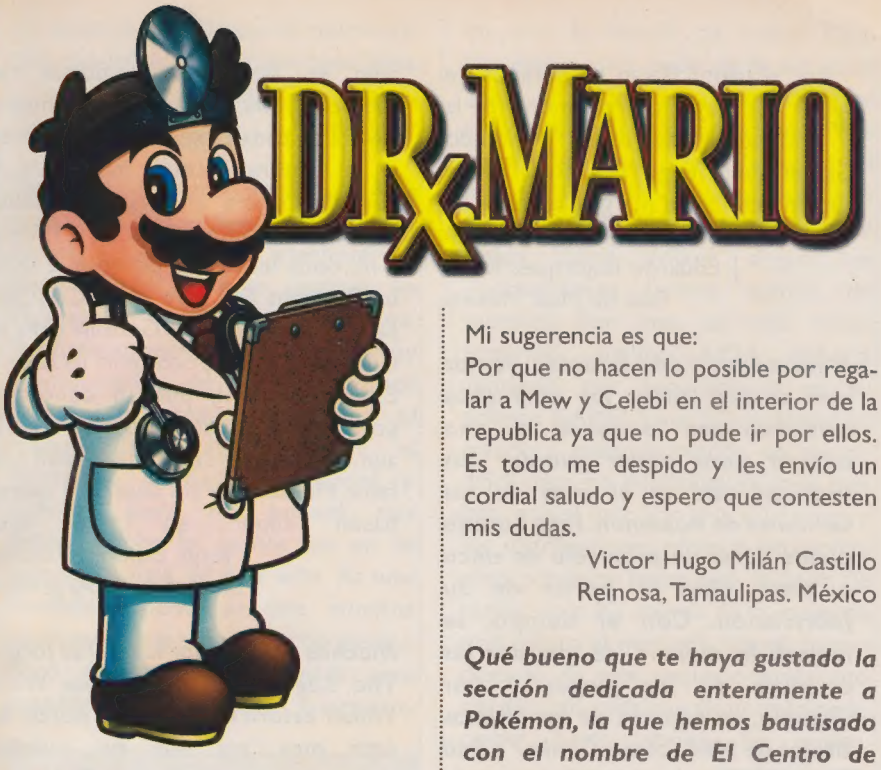
Nintendo of America anunció una cantidad impresionante de lanzamientos para sus dos sistemas; algo así como 48 títulos para cada uno de ellos que serán lanzados entre Enero y Junio de este año.
¡¡¡Uno cada tercer día!!!

Con estas estupendas noticias te damos la más cordial bienvenida al mundo de Nintendo, comencemos.

SUMARIO

DR.MARIO	3
NUESTRA PORTADA	
POKÉMON RUBY/SAPPHIRE AGB	7
CENTRO DE ENTRENAMIENTO	10
NINTENDO POWER PRESENTA:	
MINORITY REPORT GCN	14
THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER GCN	22
NINTENSIVO	
METROID FUSION AGB	30
RETOS	40
CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS	50
TIPS	
GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS MELLE GCN	53
EL OJO DEL CUERVO	60
S.O.S	65
ROBOTECH: BATTLECRY GCN, VIRTUA STRIKER 2002 GCN, TUROK EVOLUTION GCN, KELLY SLATER'S PROSURFER GCN, SUPER MONKEY BALL GCN, BEACH SPIKERS GCN	
EXTRA	70
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES	72
PREVIO	74
ULTIMATE MUSCLE GCN, SPACE CHANNEL 5 AGB, HAMTARO HAM HAM HEARTBREAK AGB, THE KING OF FIGHTERS EX2 AGB, JET GRIND RADIO AGB, CRAZY TAXI AGB, ENTER THE MATRIX GCN, SOUL CALIBUR 2 GCN, TRUE CRIMES GCN	
TOP TEN	82
A FONDO	
DEF JAM VENDETTA GCN	84
BATMAN: DARK TOMORROW GCN	88
LUFIA: THE RUINS OF LORE AGB	94
ÚLTIMA PAGINA	96

ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



Hola, mi nombre es Javier y tengo una tarjeta de pedido, pero quisiera saber las diferentes formas de pago para suscribirme.

Francisco Javier Beltrán Gaxiola
Mérida, Yucatán. México

¡Hola Javier! Pues no tienes que ir más lejos, en la misma tarjeta de pedido y en el anuncio, aparecen unos teléfonos en donde te darán toda la información que necesites sobre las diferentes formas de pago para que goces de la suscripción a nuestra revista; así no tendrás que ir a buscarla a tu puesto de periódicos ni preocuparte por si se agota, la recibirás en la comodidad de tu hogar y además te ahorrarás unos pesitos. No esperes y llama ahora.

+

Hola y felicitaciones por la nueva sección de Pokémon, tengo curiosidad de algunas cosas sobre este fenómeno que se ha expandido sobre el mundo:

1.-¿Habrá un Pokémon Stadium 3 para el Nintendo GameCube?

2.-¿Hay un Pokémon especial en las nuevas versiones como en las anteriores (es decir Mew y Celebi)?

3.-¿Habrá otro torneo de Pokémon Stadium?

Mi sugerencia es que:

Por que no hacen lo posible por regalar a Mew y Celebi en el interior de la republica ya que no pude ir por ellos. Es todo me despido y les envío un cordial saludo y espero que contesten mis dudas.

Victor Hugo Milán Castillo
Reinosa, Tamaulipas. México

Qué bueno que te haya gustado la sección dedicada enteramente a Pokémon, la que hemos bautisado con el nombre de El Centro de Entrenamiento; vamos a tus preguntas:

1. Hasta la fecha, Shigeru Miyamoto ha declarado en repetidas ocasiones que el próximo título a salir de Pokémon para el Nintendo GameCube no va a ser un Pokémon Stadium como lo conocemos. Ha dicho que quiere que se mantenga la opción de Stadium (por así decirlo) para poder interactuar con las nuevas versiones de Pokémon para el Advance, pero quiere que este título sea algo más y muy diferente a lo que hemos visto, así que podemos esperar que será un gran título que ningún fan se puede perder. En cuanto sepamos más, lo daremos a conocer por medio de nuestra revista.

2. Quizás si, quizás no, lo más seguro es que quién sabe... para pronto, es una sorpresa de Nintendo.

3. Todavía es muy pronto para hablarte al respecto, pero estamos trabajando y viendo la posibilidad de que esto sea una realidad. Fíjate que el Panteón ha sido bombardeado de mails y cartas de lectores de provincia y de Latinoamérica que quieren a sus Pokémon y torneos; por lo que se ha puesto las pilas para poder realizar algo especial para los que no alcanzaron a estas criaturas de colección, pero como quiere hacer las cosas de la mejor calidad posible, todavía está checando todas las posibilidades para ello, así que cuando tenga algo listo, se los haremos saber por medio de la revista. ¡No desesperes!

+

Bueno, me salto las flores (mas que merecidas) para hacerles una queja... en la tienda donde compro la revista no ha estado llegando la revista y quiero saber si ya no la están distribuyendo... Por esto mismo quiero saber cómo suscribirme y cómo puedo conseguir números atrasados de la revista.

Yohohoy Estrada
Correo Electrónico

Déjame decirte que sí, nuestra revista se sigue distribuyendo sin interrupciones, solamente que en muchas partes se agota rápidamente y por eso escasea. Sobre la tienda que mencionas, tal vez dejaron de pedirla pues se sigue distribuyendo a la fecha. Te recomiendo que te suscribas para que goces de todos los beneficios de este servicio y no te pierdas nunca ni un solo número. Para suscribirse, solamente tienes que llenar la tarjeta de pedido que se adjunta en nuestra revista y enviarla, si tienes alguna duda, en la misma tarjeta aparecen los teléfonos en los que te pueden atender. Sobre los ejemplares que te hagan falta, tendrías que buscarlas en lugares donde venden libros y revistas atrasadas o bien, con algún amigo; aunque sé que el Panteón tiene varios números atrasados y de colección, así que ¿por qué no te pones en contacto con él? Tal vez llegues a un buen acuerdo.

+

¿Qué tal amigos de Club Nintendo? Quisiera que hablaran en nuestra revista sobre Soul Calibur 2 para NGC ya que tiene mucho que no dicen nada de él y se rumora de que pueda que

aparezca Link en el antes mencionado juego. Espero que me puedan contestar.

Fabian Rodríguez
Veracruz, México

A ver Fabian, todavía no tienes en tus manos el The Wind Waker ¿y ya quieres otro? Es muy pronto para decirte que ya Miyamoto esté trabajando en otro proyecto, aunque es tan misterioso, que podemos esperar lo que sea. De igual manera, te recomendamos que primero cheques el The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords, el cual es muy padre, especialmente cuando lo juegas con otros tres amigos. Además, recuerda que The Wind Waker usa al AGB para sacarle más jugo al juego, así que vas a estar muy ocupado con los títulos de Zelda que hay ahorita. Sobre lo de Soul Calibur 2 y Link, déjanos decirte que este es un personaje que ha destacado como un gran espadachín y guerrero capaz de enfrentar cualquier tipo de pelea desde que apareció en Super Smash Brothers en el N64 y posteriormente en el SMB Melee; esto ha acrecentado su fama. Así es que, en la versión exclusiva de Soul Calibur 2 para el Nintendo GameCube podrás jugar con este popular héroe y ten por seguro que será una excelente aparición pues Namco está trabajando directamente con Nintendo de Japón para que quede justo como Link se merece. Si quieres saber más, checa este título en la sección de Previos de éste número.

No cabe duda de que Link se ve imponente en este juego.

+

¿Cuánto duran las baterías de los juegos de Pokémon y de la Memory Card del Nintendo GameCube? Tengo esa duda desde hace mucho y no me gustaría que un día mis juegos se borraran.

J. Eduardo Bojórquez Rojas
Edo. de Mex. México

A ver mi estimado Eduardo, vamos por partes; antes los cartuchos contaban con la ayuda de una batería para poder guardar tus avances, éste es el caso de tus versiones de Pokémon. Esta batería puede durar un promedio de cinco a siete años a partir de su fabricación. Con el tiempo, se mejoró la manera de guardar los archivos de los juegos y por ejemplo, en algunos de los últimos títulos de N64 (como Conker´s Bad Fur Day), el cartucho puede guardar los archivos sin problemas y sin que te preocupes por perderlos. De igual manera, los títulos de Game Boy Advance tienen esta tecnología, por lo que no necesitas cambiarles ninguna batería y tu archivo perdurará por siempre; claro está, si no le pasa nada malo al cartucho o bien, si apagas y prendes bruscamente tu sistema. Las nuevas versiones de Pokémon, Ruby y Sapphire, tienen esta ventaja para evitar que pierdas tus avances y Pokémon. Lo que te recomiendo es que cuando estimes que tu cartucho ya tiene mucho tiempo, pases a tus Pokémon al Pokémon Stadium 1 ó 2 y que lleves tu cartucho con mi cuate Luigi para que le cambie la batería, así perderás tus avances, pero no a tus Pokémon, los que podrás cargar de nuevo a tu versión con pila nueva. Sobre las Memory Card del Nintendo GameCube, no tienes por qué preocuparte, pues guardan los datos por siempre sin necesidad de batería, es la mejor y más segura manera de conservar tus archivos, avances, etc.

+

Hola cuates de Club Nintendo, espero que se la estén pasando bien en sus nuevas oficinas de redacción, que hacen posible la mejor revista de todas. Bueno basta de flores y al grano con mis dudas. ¿Cuándo saldrá el juego de Zelda para el GCN ya que lo vi en la revista y no tenía fecha? ¿Es cierto que salió un Resident Evil para el GBC? ¿Qué pasó con el juego de Godzilla para el GCN ya que tampoco tenía fecha? Espero que me puedan contestar porque esas dudas me tienen loco o aun que sea mándenme un e-mail por favor. Me despido sin desearles que la pasen súper en este año.

Jorge Esperilla Rosales
Buenos Aires, Argentina

Muchas gracias por las flores Jorge; The Legend of Zelda: The Wind Waker estará disponible a partir de este mes, así que no puedes perdértelo. Resident Evil Gaiden sí llegó a América y está muy padre, si eres un fan de esta exitosa serie, te recomiendo que lo cheques. Y sobre Godzilla, sí salió y ya hablamos de él anteriormente, de hecho, en este número podrás encontrar unos Tips de este monstruoso juego que ya tiene algunos meses en el mercado.

Esta es una gran historia original para el Game Boy Color.

+

Hola Doctor Mario, le escribo solo para preguntarle acerca de un rumor que leí por internet acerca de que para Marzo va a salir en América el juego de Wininng Eleven 6 para el GCN, y solo quería saber si esto es cierto o no ya que llevo mucho tiempo esperando este juego, más bien desde que me compraron mi Nintendo GameCube.

Me despido sin más por el momento, mas que felicitarlo por sus once años.

Armando Ortiz Valera
Ecuador

Muy bien Armando, este rumor ha estado en la red desde hace varios meses e incluso yo platiqué un poco de él en esta sección en algunas ediciones pasadas. Verdaderamente estaba muy emocionado, pero las últimas noticias comentan que el esperadísimo ISSS para el Nintendo GameCube llegará a Europa, pero no pasará por América, pro lo menos no en la primera mitad de este año. Es una verdadera pena ya que muchos estábamos esperándolo con ansias, pero no nos queda más que mantener los dedos cruzados.

Ya es hora de que Konami de America haga algo por nosotros.

+

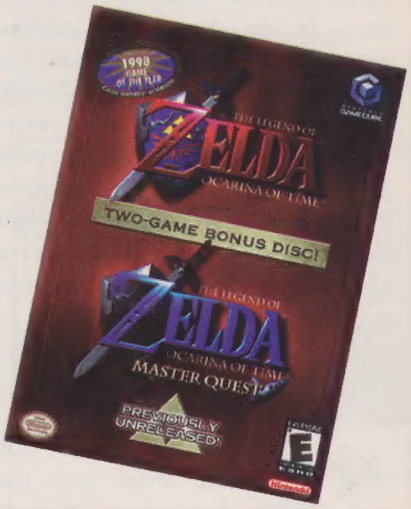
¿Qué onda cuates? Esta es la primera vez que les escribo, por lo tanto desearía que publicaran mi mail. Yo leo su revista desde 1998. También los quisiera felicitar por su 11° aniversario y que se la hayan pasado de pelos. Ahora al grano. Hace unos días un amigo me dijo que si iba a salir el otro juego de Zelda del que nada mas se mostró un video. ¿Es verdad esto? Según sé, nada mas va a salir TLOZ: The Wind Waker. ¡Les ruego que me contesten! Su fiel fan

Daniel Espinoza
Puebla, México

Hola mi nombre es Jorge Aguirre y les escribo de Cuernavaca Morelos, antes que nada los felicito por su magnífica labor en esta la revista de todos, Club Nintendo y mi duda es la siguiente ¿Qué va a pasar con nosotros los videojugadores latinoamericanos que queremos jugar Ura Zelda, si el famoso Bonus Disc que se distribuyó en Japón en la preventa del juego de Zelda Wind Waker, acaso los consumidores latinos somos de tercera? Por que así nos están tratando, mínimo NOA debería venderlo por separado o en su defecto GAMELA ver la posibilidad de traerlo a nuestras manos, sé que es difícil pero no imposible, ya nada más falta que el mercado gris si lo tenga y los distribuidores oficiales no, bonita cosa, por favor hagan algo, ya basta de recibir solo las sobras de la industria (me refiero al mercado latino), bueno después de este pequeño exabrupto me despido ojalá que sigan trabajando como hasta ahora. Su amigo,

Jorge Aguirre.
Cuernavaca, Morelos. México

Pues nuevamente quiero recordarles que no deben creer a pie de juntillas todo lo que oigan, lean o vean por la red, así sea de algún amigo pues muchas veces, las cosas se enredad y puede haber muchas confusiones. El primer video que se mostró sobre The Legend of Zelda para el Nintendo GameCube fue una impresionante batalla entre Ganondorf y Link, pero como ya lo hemos mencionado antes, fue de los primeros trabajos de Miyamoto con su equipo para llevar esta saga al nuevo sistema. Tiempo después, Shigeru decidió darle el cambio tan drástico al "look" de Link y el resultado es The Wind Waker. De manera que el video se quedó en solamente un video y no llegó a ser un juego. Hasta la fecha no se sabe a ciencia cierta si habrá o cuándo saldrá un nuevo Zelda, pero por lo mientras, The Legend of Zelda: The Wind Waker es un titulazo que no debe faltar en tu colección. Además, contestando la pregunta de Jorge, si compras the Legend of Zelda: The Wind Waker en preventa con ciertas tiendas autorizadas (checa el anuncio en la página 29 de esta edición), te puedes llevar el disco extra para GCN con The Legend of Zelda: Ocarina of Time y Master Quest (lo que se llegó a conocer como Ura Zelda) para que revivas esta gran historia en el poderoso sistema de 128-Bits de Nintendo.



¡No te puedes perder de este gran regalo!

+

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo por una simple e insignificante razón, (pero primero felicitarlos por todo este tiempo que llevan informando a los seguidores de la gran N) Simplemente para hacerles el recordatorio de que ustedes tenían (y espero que todavía lo tengan en mente) pensado hacerle un homenaje al tan poderoso zombi N64, mediante un numero especial, en el cual vendrían todos los mejores juegos de este sistema, tal vez sea el único que todavía pida esto pero quiero, me gustaría, se los pido, aunque sea tarde que le rindan homenaje a aquel gigante que muchos (y sino, por lo menos a mi) nos hizo y todavía hace pasar grandes momentos solo y con mis amigos. Por favor háganle una fiesta de despedida (con el número especial) y no lo dejen solo en el olvido. Su fiel lector desde 1997,

jlkenji2030
Correo Electrónico

Muchas gracias por tus comentarios (y por las flores). Para nosotros nos és de gran importancia las opiniones de nuestros lectores y por eso también checamos y tomamos en cuenta las respuestas de opinión que nos hicieron favor de enviarnos en el concurso de nuestro décimo primer aniversario. Fíjate que nos parece muy buena idea la de hacer un número especial de puro Nintendo 64 pues es un sistema que muchos videojugadores todavía tenemos y disfrutamos; no te prometemos nada, pero nos pareció muy interesante y lo tomaremos en cuenta. Mantente pendiente para que te enteres de cuándo saldrá el próximo número especial.

+

Hola amigos de Club Nintendo, antes que nada quiero decirles que su revista es la mejor que hay en todo México. Mi cuestión es preguntarles que si habrá un juego de Dragon Ball Z para el Nintendo GameCube, además quisiera saber si va a salir un juego de Mario Kart para el Cubo. Por mi parte es todo; además de enviarles una felicitación por la excelente revista que es Club Nintendo Gracias.

Francisco Robles
Correo Electrónico

Pues fíjate mi buen Francisco que para regocijo de muchos viedojugadores y fans de Son Goku, nos acabamos de enterar de que Infogrames está trabajando en el título: Dragon Ball Z Budokai para el Nintendo GameCube. Esta es una translación del popular título del mismo nombre y por lo fresco de la información, no pudo entrar en el Extra. Se estima que DBZ Budokai esté listo para mediados de este año, así que solamente nos resta esperar. Sobre Mario Kart, Nintendo Japón sigue manteniéndolo como lanzamiento para el 2003, pero aún no hay ni una posible fecha para América. Lógicamente, gracias a sus predecesores, este juego es uno de los más esperados por la redacción de nuestra revista y todavía no hay noticias de cuándo verá la luz del día.

+

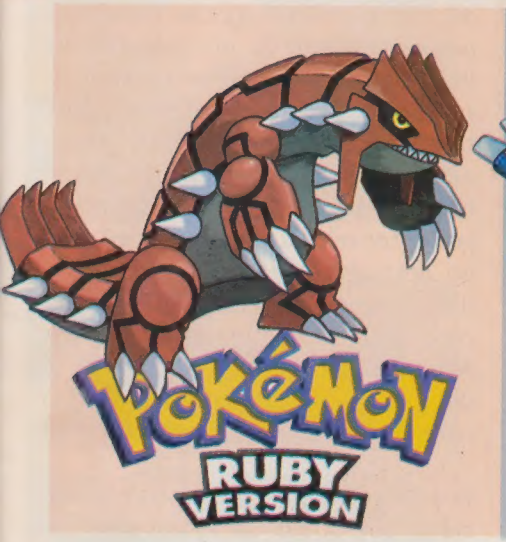
Hola Club Nintendo. Tengo 32 años, soy papá de un hermoso niño de 8 y una preciosa niña de 9, llevo leyendo su revista casi desde que salió (he de confesar que me he perdido algunas), y soy fan de Nintendo, tengo desde el NES, SNES, N64, GCN, GBP (Pocket), GBC, y AGB. A la fecha sigo jugando, y ahora e inducido a mis hijos en este sano entretenimiento. Quiero felicitarlos por el éxito que han tenido, tantos años de impresión ininterrumpida; se dicen fácil, pero requieren de mucho esfuerzo y persistencia. También quiero felicitarlos porque han sabido promover un entretenimiento sano para los niños y jóvenes, mejor que estén entretenidos jugando Nintendo, ingeniándoselas en cómo avanzar en los juegos, que andar en la calle en malas compañías o expuestos a tantas cosas que hay en esta ciudad. Su revista tiene muy buen sentido del humor, habla de muchos temas interesantes, los escritores y editores transmiten muy bien sus mensajes, y han creado una comunidad de videojugadores increíble. Pero sobre todo, quiero felicitarlos porque ustedes han sido capaces de lograr algo que mucha gente no ha podido, y eso es, que los niños y los jóvenes de este país LEAN. Con su revista logran que miles de niños y jóvenes estén ansiones cada mes por leer los artículos que publican. Ojalá hubiera mas personas como ustedes que pudieran llamar su atención para que se fomente la lectura, y así hacer personas de bien, para que este país progrese, pues le falta gente que lea y se cultive. Como ven, ustedes tienen un rol muy importante en nuestra sociedad, al fomentar la lectura de niños y jóvenes. Y pues bueno, ahora viene el regaño. Sé que por cumplir con los compromisos de sacar la revista en tiempo, a veces se les van pequeños errores de redacción, tipográficos, u ortográficos. Eso es normal, pero si quisiera pedirles que cuidaran mucho esos detalles, pues como ven, tienen un compromiso con el futuro de este país. Y bueno, espero que este mail, que por cierto es la primera vez que les escribo desde que leo la revista, no sea muy extenso y aburrido. Les deseo mucho éxito en su trabajo, que por cierto me dan envidia de la buena pues se ve que se la pasan a todo dar, y que nos sigan brindando por mucho tiempo una revista que cada día es mejor. Se despide de ustedes, no su lector número 1, pero sí un lector muy fiel.

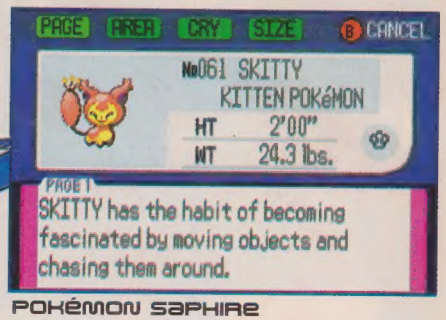
José Casas
México D.F.

Aquí tenemos una carta muy buena de parte de un padre con la mente y el criterio bien abiertos. Es una gran carta pues nos exhorta a superarnos más para darles la mejor calidad a todos nuestros lectores, así que mi buen José, todo el Staff de Club Nintendo te agradece tus comentarios y procuraremos elevar aún más la calidad de nuestra revista para que les agrade más a todos. Si los videojugadores combinan una buena educación, una buena alimentación, hacer deporte y tener buenos pasatiempos en lugar de vicios, llegarán mucho muy lejos. ¡Muchas gracias de nuevo y felicidades por tus dos pequeños!

Por otra parte, quiero agradecerte por participar en nuestro décimo primer aniversario ya que todas las preguntas que nos has contestado, servirán para hacer a nuestra revista de tu agrado. No me queda más que recordarte la dirección de la redacción para que mandes tus inquietudes y sugerencias a:

Amores #707, Interior 401
Col. Del Valle
CP: 03100
México D.F.
El clásico correo electrónico:
clubnin@nintendo.com.mx
Y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx





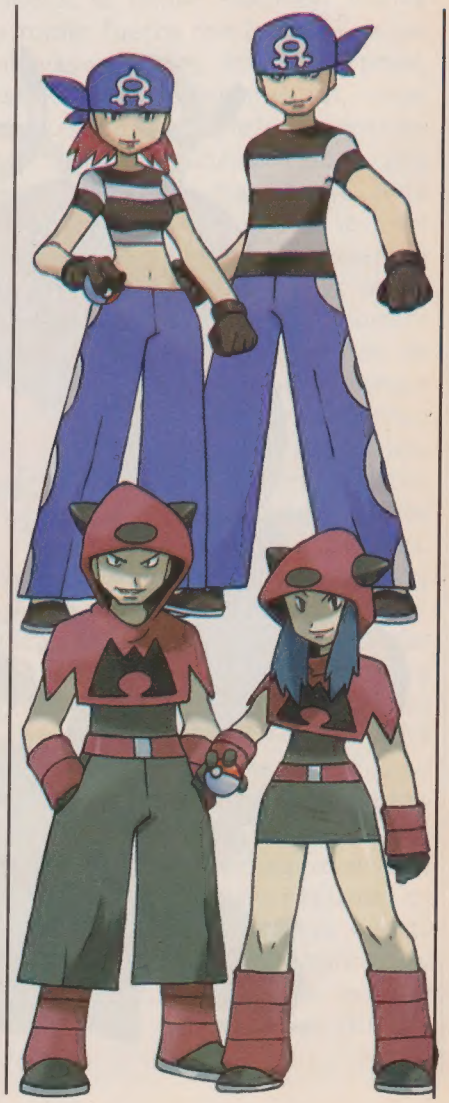
POKéMON SAPHIRE

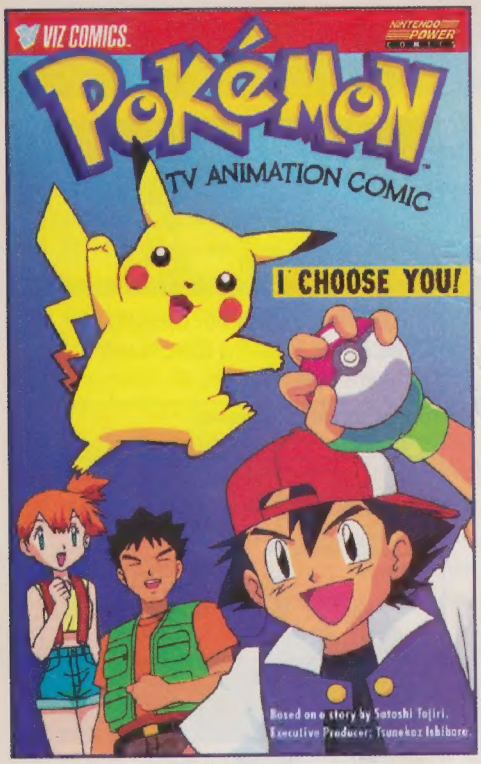
POKéMON RUBY

Pokémon... desde que hablamos por primera vez de estos pequeños seres en el reporte del Shoshinkai Show 1996 (Año 5 No.3), esta palabra ha tomado muchísimas facetas. Ha sido vista por gente sin escrúpulos y sin respeto al trabajo de los demás como algo malo. Ha sido adoptada como una moda que ha perdurado desde hace casi siete años por millones de fans, no solamente de los videojuegos, sino también de muchísima gente que gusta de ver la televisión. Se han creado muchos juegos a partir de este concepto y ha sido copiado un sinnúmero de veces. Existen millones de productos basados en esta colección de personajes; figuras, libros, videos, música, ropa y otros tantos artículos coleccionables. Pero lo que es indudable, es que esta palabra es el nombre de un fenómeno muy bien pensado y sólido que ahora vuelve a tomar fuerza. Pokémon es uno de los conceptos mejor creados y con más fans que hemos visto; así que por todo esto y más, en este mes volvemos a verlo en la portada de nuestra revista y verás porqué, Pokémon sigue teniendo tanta fuerza como al principio y todavía falta mucho por ver de esta fiebre que continúa alcanzando nuevos horizontes.

Para los que no lo recuerdan o los que tienen poco de iniciarse en el maravilloso mundo de Pokémon, este concepto fué creado por un chavo muy prometedor de nombre Shatoshi Tajiri quien, desde muy temprana edad, gustaba de coleccionar animalitos e insectos en frascos a los que trataba de amaestrar y en ocasiones, dejaba en libertad. Satoshi era también un gran apasionado a los juegos de Arcadia, por lo que se puso a estudiar electrónica. Llegó el tiempo en el que él y su amigo Ken Sugimori, hicieron una revista Fanzine (hecha por fans para fans), con muchos trucos y análisis de los juegos de moda. Como era de esperarse, ambos querían realizar el sueño de muchos videojugadores: hacer su propio videojuego. Esto fue posible hasta que conocieron el Game Boy (en esos tiempos estaba el clásico "Tabique"), de ahí Satoshi ideó de manera muy básica el concepto y que los videojugadores intercambiaran algo entre cartuchos. Cuando tuvieron la idea bien planteada, fueron a Nintendo de Japón, ahí checaron el concepto y les pareció una buena idea; pero fue el mismísimo Shigeru Miyamoto quien sugirió que hubiera dos versiones y de allí partió el fenómeno Pokémon. Pokémon es la abreviación de Pocket Monsters (Monstruos de Bolsillo).

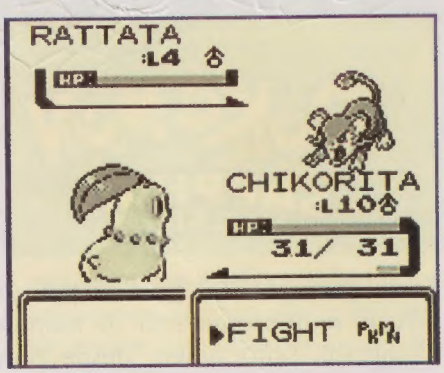
En Japón aparecieron primero dos versiones: Verde y Roja, las cuales fueron todo un éxito. Lo que le dio el gran éxito al juego es que existen





COMIC de POKÉMON

POKÉMON GOLD



POKÉMON SILVER (GB MONOCROMATICO

muchos Pokémon diferentes y todos tienen uno o dos tipos, los cuales le dan ventajas y desventajas en contra de otros Pokémon. Los jugadores podían atrapar a muchos de los Pokémon al encontrarse con ellos en su hábitat natural, pero para poder tener la colección completa, tenían que intercambiar algunos Pokémon con otro amigo de otra versión para poder tenerlos a todos los 151. Tiempo después, este entretenido juego llegó a América en las dos versiones, pero aquí se cambió la Verde por Azul. Después se lanzaría este color de versión en Japón, pero no tenía nada diferente más que el color.

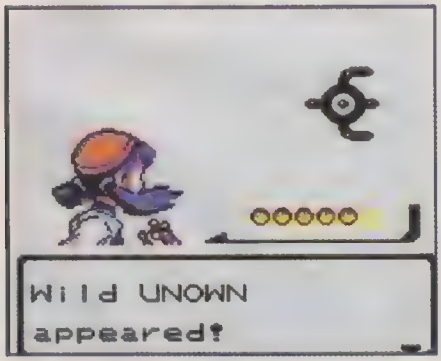
Fue tal el éxito del juego y la popularidad que subió como espuma del Pokémon No. 25, Pikachu, que se lanzó una serie de televisión que le sirvió a Pokémon para llegar a más gente, inclusive a los que no eran videojugadores. Entonces, se creó una nueva versión, la Amarilla. Esta versión es en base igual a la Roja y la Azul, pero aquí Pikachu te acompañaba a todos lados y debías de interactuar con él. También se lanzó una edición especial de Game Boy Color de Pikachu con el Pokémon Yellow. E inclusive salió un N64 con la efigie de este personaje. Cuando Pokémon estaba en su apogeo; Nintendo lanzó un cartucho para el N64 con el nombre Pokémon Stadium. En él podías jugar con todos tus Pokémon en batallas en 3D con gráficas muy padres y tenía varios modos de juego para sacarle más jugo a tu versión.

Tiempo después, se lanzó un par de versiones nuevas a las que se les conoció como Gold y Silver, en las cuales se duplicó el tiempo de juego ya que en lugar de un solo "estado" lleno de pueblos, había dos con ocho gimnasios, llamados Kanto y Jotho. La serie de televisión también continuó con esta aventura. Para estas versiones se dieron a conocer 100 Pokémon más y uno oculto llamado Selebi, dando un total de 251 monstruos de bolsillo; además de que se implementaron cosas nuevas para el concepto como el reloj interno y el

HEY YOU PIKACHU!

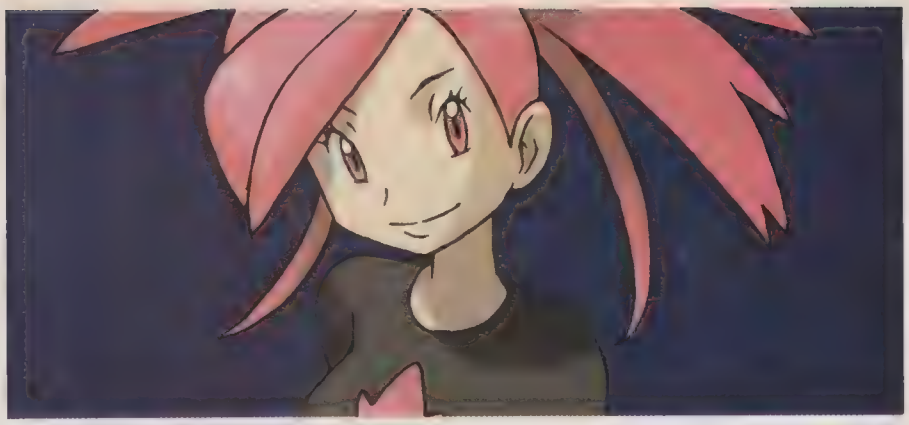
POKÉMON PUZZLE LEAGUE CHALLENGE

POKÉMON STADIUM



POKÉMON CRYSTAL

N64 EDICIÓN ESPECIAL PIKACHU



uso de un teléfono virtual que te permitía hablar con diferentes personas del juego. Después del nuevo éxito de las dos versiones, se lanzó una edición especial al igual que con la versión Yellow. En esta nueva versión llamada Crystal, podías elegir entre un héroe o una heroína, además de algunos cambios y una que otra cosa nueva para darle un mejor enfoque al juego. Esta versión solamente fue compatible con el Game Boy Color. Fue tanta la aceptación del primer Pokémon Stadium que se lanzó una versión nueva: Pokémon Stadium 2, en el cual ya podías usar cualquier versión, Red, Blue, Yellow, Golod, Silver y Crystal.

Además de los juegos antes mencionados, Pokémon alcanzó otros ámbitos como el juego de tarjetas oficial llamado Pokémon Trading Card Game. De este se lanzó un cartucho de Game Boy basado en este popular juego de tarjetas. También se adaptó el concepto Pokémon en una nueva versión del juego de Puzzle, Tetris Attack. Salieron dos versiones, una para N64 y otra para Game Boy Color, compatible con el Game Boy clásico. Pero no creas que eso fue todo, salió una especie de Tamagotchi de Pikachu, el cual tenía muchas funciones. Después apareció una segunda versión en color que podía mandar datos vía puerto infrarrojo al Game Boy Color. Pokémon alcanzó a captar tanto la atención y a tantos fans, que tuvo apariciones estelares en otros juegos como en el Super Smash Bros. para el N64. Después se volvió a ver la aparición de los Pokémon en la más nueva versión de este juego, el Super Smash Bros. Melee. Se lanzó un nuevo juego llamado Pokémon Snap, en el que se le dio un giro al concepto y tenías que atrapar a los Pokémon, pero en fotografías. También hubo un juego en donde tenías que usar un micrófono para hacer que Pikachu realizara ciertas tareas.

Ahora, la fiebre Pokémon vuelve a tomar fuerza con la salida de las nuevas versiones, Ruby y Sapphire, las cuales tienen muchas cosas nuevas que harán que los entrenadores tengan un mayor reto y una aventura mucho más amplia. Aquí podrás elegir nuevamente el sexo del personaje principal, atrapar a muchos Pokémon más pues ahora son 351, incluyendo a los ya existentes y explorar el vasto mundo de Pokémon. Debes recordar que ahora también podrás usar a dos Pokémon en una misma batalla simultáneamente, así que podrás armar equipos más elaborados para que entre ellos se apoyen y cubran sus debilidades, aprovechando más sus ventajas y que la pelea sea más emocionante. Estas dos versiones son para el poderoso Game Boy Advance, de manera que no podrás jugarla en otros sistemas anteriores. Todavía falta mucho camino por recorrer y como te podrás dar cuenta, el fenómeno Pokémon todavía tiene mucha pila para rato y ten por seguro de que Club Nintendo seguirá hablando de esta Pokemanía que ahora cuenta con más seguidores que nunca, por lo que no dudamos en poner a las dos nuevas versiones en Nuestra Portada.

¡Hola a todos! Su amigo de siempre, Panteón, los saluda con mucho gusto en este mes tan representativo para los que continúan con la fiebre del fenómeno Pokémon. Por fin, podremos disfrutar de las dos nuevas versiones para el Game Boy Advance, Rubí y Zafiro; así que los entrenadores tenemos una nueva jornada justo ante nuestros ojos y tenemos que ponernos las pilas ante este nuevo reto en el universo Pokémon. En esta ocasión, les voy a comentar que nuestros cuates de Pokémex, nos hicieron una atenta invitación para conocerlos más a fondo y platicar de muchas cosas, así que aprovechamos para hacerles una pequeña entrevista en la que estuvo presente mi amigo Ives Rountree, uno de los principales personajes en esta organización, así que les voy a comentar cómo estuvo la cosa. Para los que no los conozcan, Pokémex estuvo a cargo de la organización y control del pasado torneo de Gamela y Sears que se llevó a cabo en Diciembre del año pasado, demás de que cuentan con un amplio conocimiento acerca del universo Pokémon.

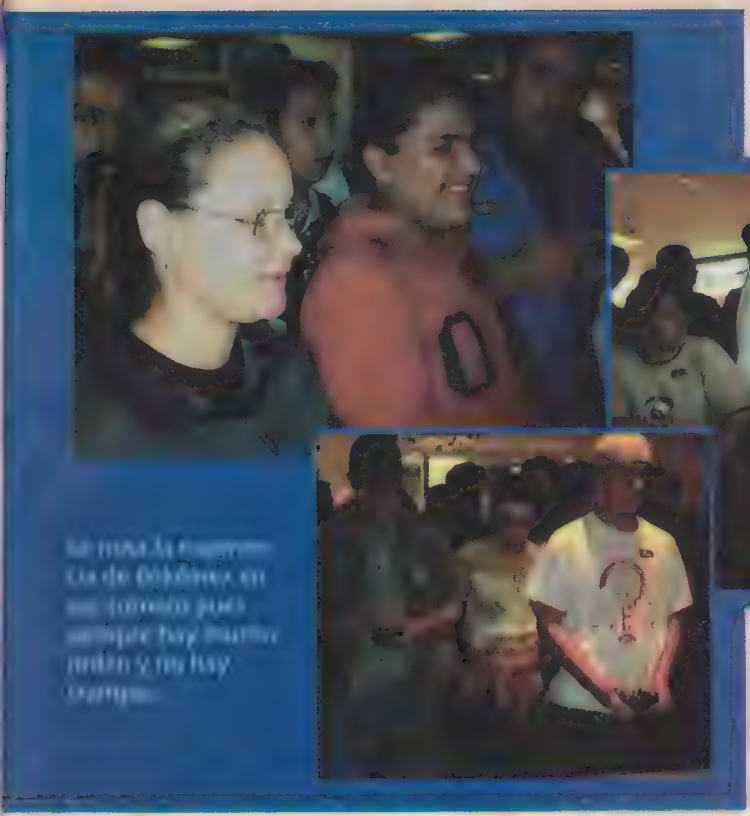
CN: ¿Cómo se inició la idea de formar Pokémex?
Pokémex: El concepto de Pokémex nace cuando el juego llegó a América y los entrenadores mexicanos buscaban un lugar donde reunirse o dónde comunicarse con otros videojugadores de Pokémon ya que este es un juego en el que la interacción con otros entrenadores es esencial. Así que nos empezamos a juntar para hacer la primera liga de Pokémon, cuyo nombre fue recortado de Pokémon México a Pokémex.

CN: ¿Quién es el original fundador?
Pokémex: De la página de internet, Alan Mandujano; quien curiosamente, aprendió a hacer páginas web con el curso de internet que se publicó en Club Nintendo en el Año 6 No. 5. Los fundadores de Pokémex fuimos Alan Mandujano, Fernando Riveroll, Giordan Vergara y yo; nosotros conformamos lo que se conoció en un principio como la "Elite Four" y después se convirtió en el Consejo Pokémon México. Cada uno de nosotros está a cargo de ciertas cosas en particular.

CN: Desde que se fundó Pokémex, ¿A cuánta gente tienen agremiada?
Pokémex: En el último recuento de foro, el cual es la norma para pertenecer a Pokémex (dar tus datos y ser registrado), contamos con cerca de 5,000 personas, aunque entre conocidos y agremiados, somos cerca de 7,000 jugadores.

CN: ¿Han tenido algún contacto con otras organizaciones de Pokémon?
Pokémex: Si, desde que se inició el proyecto de Pokémex y que decidimos consolidarnos como una de las ligas más fuertes de México; hemos tenido acercamientos con líderes de otras ligas, tanto del Distrito Federal, como de otras partes de la República. Algunas de las ligas menores, especialmente del D.F., decidieron unirse a Pokémex y formar parte de la organización, por lo que nos hemos hecho más grandes y conocidos por los entrenadores de México.

CN: ¿De dónde surgió el acercamiento con Gamela?
Pokémex: Cuando nosotros nos propusimos que el proyecto Pokémex se hicera más grande, buscamos el apoyo de Gamela. Después de un par de intentos, Gamela pensó en nosotros para el proyecto que tenía en mente, el del torneo con Sears.



CN: Entonces ustedes tienen gran experiencia en cuanto a torneos de Pokémon.
Pokémex: Efectivamente, nosotros tenemos mucha experiencia en cuanto a torneos, no solamente de los juegos de Game Boy de Pokémon, sino de Pokémon Trading Card Game, tanto en tarjetas reales, como en el cartucho de Game Boy. También tenemos otros intereses como las tarjetas de Magic y otros por el estilo, así que te imaginarás que sí sabemos cómo hacer torneos y realizar la logística en este tipo de eventos, que fue la parte más importante en la que nosotros participamos.

CN: En el torneo de Pokémon, ¿Qué tanta seguridad hubo en cuanto a trampas y Pokémon alterados?
Pokémex: Como te habíamos comentado, Pokémex tiene mucha experiencia en torneos y obviamente, en Pokémon. De manera que sabemos checar perfectamente los pokémon para saber si utilizaron algún tipo de decodificador para alterarlos o si tuvieron otro tipo de trampa.

CN: ¿Qué pasaba si descubrían a un participante haciendo trampa con algún Pokémon alterado?
Pokémex: En estos casos, el participante que fuera descubierto con un Pokémon fuera de lo normal, era descalificado. Lo cual estaba bien claro desde el momento de las inscripciones y cuando dimos las reglas de los Pokémon permitidos para poder participar.

CN: ¿Ya tienen algo planeado para la salida de las nuevas versiones Rubí y Zafiro?
Pokémex: Así es, hemos platicado mucho con Gamela para dar muy próximamente presentaciones de las nuevas versiones, entre otras propuestas. Obviamente, nos gustaría que Club Nintendo estuviera presente en algunas.

CN: ¡Por supuesto! Cuenta con nuestra presencia, no en todas las presentaciones, pero sí les vamos a caer en algunas. Así podremos platicar con nuestros lectores y conocer más sobre sus gustos, opiniones, etc.

CN: ¿Cómo fue su relación con Gamela y con Sears durante la elaboración y el tiempo en el que se llevó a cabo el torneo de Pokémon y de Super Smash Brothers Melee?
Pokémex: Fíjate que el trato con Gamela fue bastante bueno, nos ayudaron mucho para que todo saliera muy bien. No tuvimos problema para el contacto con las tiendas de Sears participantes, así que todo fue bastante bien y todos quedamos muy satisfechos con los resultados de ambos torneos. Por lo mismo, Gamela quiere darle mucha importancia al público y cuenta con nosotros para los próximos eventos con las nuevas versiones de Pokémon.

CN: ¿Y qué hay del juego original de tarjetas de Pokémon?
Pokémex: En eso Pokémex también tiene una gran experiencia, de hecho, somos la única liga oficial en México de Pokémon Trading Card Game reconocida por Wizards of the Coast y hemos llevado a cabo numerosos torneos oficiales de Pokémon TCG, tanto con el cartucho, como con las tarjetas reales.

CN: Supongo que les costó mucho trabajo conseguir el reconocimiento como liga oficial de Wizards of the Coast.
Pokémex: Pues si, nos tardamos un par de años en ser tomados en cuenta pues cuesta mucho trabajo demostrar a Wizards of the Coast que puedes ser una liga oficial. Después de mucho tiempo, logramos que nos diera una oportunidad si éramos avalados por una tienda, es cuando Arlequín Cómics nos apoyó y de esta manera, pudimos conseguir ser la liga oficial de Pokémon Trading Card Game en México.

CN: Hasta donde tengo entendido, ¿Arlequín Cómics también participó en la realización del torneo de Gamela y Sears?
Pokémex: Así es, Arlequín nos ha apoyado muchísimo desde que nos ayudaron con lo de Wizards. Con el torneo de Gamela y Sears, Arlequín nos ayudó mucho en varios aspectos para que todo saliera a pedir de boca. De hecho, nuestra "base de operaciones" está situada en la matriz de Arlequín, que es donde recibimos la información de lo último de Wizards of the Coast y podemos planear nuestros movimientos.

CN: Ok, entonces tienen una buena relación con Arlequín.
Pokémex: Sí; inclusive, nosotros podemos usar estas instalaciones para los torneos que organizamos de Pokémon Trading Card Game, así que contamos con todo el apoyo por parte de ellos para nuestros planes.

CN: Me imagino que Pokémex también está presente en las convenciones de cómics, en donde también vemos muchas veces, cosas y productos relacionados con el mundo de los videojuegos.
Pokémex: Así es, nosotros nos presentamos en muchas convenciones. También organizamos algunos torneos en dichos lugares, tanto de Pokémon, como de Magic, Pokémon TCG, juegos de rol y otros juegos similares.

CN: Yo creo que muy pronto estaremos también visitando esas convenciones para checar cómo trabaja Pokémex y alimentar más nuestros conocimientos sobre los cómics. Como sabes, los videojuegos y los cómics muchas veces se encuentran entrelazados.
Pokémex: Claro que sí, estaremos esperándolos cuando nos visiten en las convenciones. Tenemos que ponernos de acuerdo para poder vernos en las convenciones y este tipo de eventos.
CN: Cuenta con ello.

Y así, nos despedimos de nuestro cuate Ives con la promesa de seguir en contacto para cubrir los siguientes eventos en donde se presente Pokémex, especialmente, en la presentación de las versiones Rubí y Zafiro por parte de Gamela. Por ahora, me despido, sigan leyendo...

GAME BOY ADVANCE

SAPPHIRE VERSION

www.nintendo.com

El sistema videojuegos y accesorios se venden por separado.

gamela Mexico Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

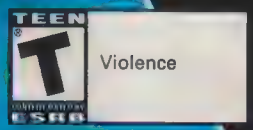
Encuentralo en El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

TM,® y Logo de GameBoy Advance son Marcas Registradas de Nintendo, TM,® 2003.

Todos corren . . . por un Nintendo GameCube para jugar Minority Report!

Minority Report ™ & © 2002 Twentieth Century Fox Film Corporation y Dreamworks LLC. Todos los derechos reservados. Publicado y distribuido por Activision, una marca registrada por Activision Inc. Bajo licencia de Nintendo. © 2001 Nintendo.

MINORITY REPORT™



El pre-crimen No Paga

En el mundo futuro de Minority Report de Activision, tu eres John Anderton, un policía que arresta gente por crímenes que aún no ha cometido. El sistema de los pre-crímenes es más que perfecto, sin embargo, John se verá forzado a correr mientras intenta demostrar su futura inocencia. Cierra tus puños y comienza el calentamiento, porque la acción te estará esperando en cada esquina.

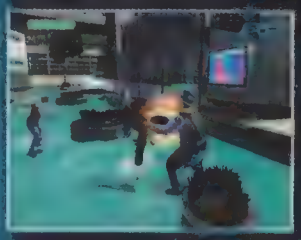
Selecciona tus Armas

John puede causar mucho daño con sus golpes y patadas, pero lo mejor es buscar los artefactos futurísticos para hacerte la burla más fácil. Escopetas, lanzagranadas y rifles de impacto son algunos de los juguetes que necesitarás para limpiar tu nombre. La cantidad de daño que inflijan a tus enemigos dependerá de que tan cerca estés de ellos.

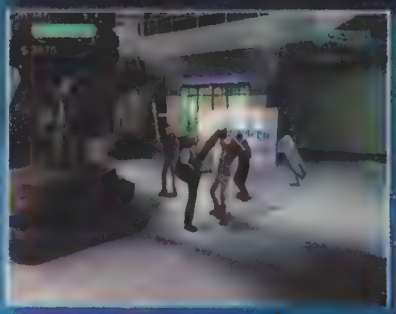
Ponlo en tu Espalda

En algunos niveles encontrarás un jetpack. Para encenderlo, presiona dos veces el botón de salto. Una vez encendido, usa el Control Stick para cambiar direcciones y volar alrededor, y usa el C Stick para moverte hacia arriba o abajo. Las funciones del jetpack son como las de un helicóptero, puedes permanecer en el aire estático.

Puños de Furia



Puedes entrar en combate cuerpo a cuerpo al ponerte frente a un enemigo y presionando el botón A (golpe), el B (patada), o X (agarre). Puedes combinarlos para realizar combos. Debes refinar tus combos para sobrevivir en los niveles más adelantados.



Golpea árboles, patea puertas, rompe vidrios y en general destruye todo en tu camino ya que es un gran detalle dentro de Minority Report. Puedes levantar enemigos con el botón X y arrojarlos a obstáculos para infligirles mayor daño. Si quieres terminar rápidamente un enfrentamiento, arroja al enemigo fuera del edificio, es un largo camino hacia abajo.

Intento Criminal

Al comenzar el juego, John Anderton es un oficial del Pre-Crimen al margen de la ley. Pero una vez que el sistema lo acusa de un crimen, tendrá que huir para limpiar su nombre. Te daremos un reporte de cada nivel y te mostraremos todos los secretos. Algunas veces puedes encontrar dinero extra o armas dentro de un nivel, estos son de gran ayuda pero no te los contarán como secretos en el marcador final.

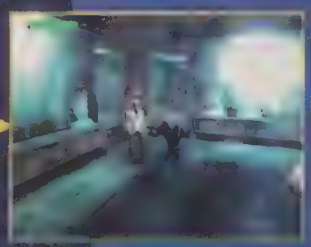
Nivel 1: Andre Serena

1. CAPTURA A ANDRE SERENA

Si No Soportas el Calor . . .

Algunos tipos te atacarán tan pronto como entres a la cocina. Si te quedas en ese nivel, arroja a los malos en la estufa caliente. Otra buena estrategia es correr hacia el piso superior y arrojarlos hacia el nivel de abajo.

No Mires Hacia Abajo



Al bajar al exterior, salta y agárrate de la gran barra, entonces usa el Control Stick para desplazarte mano sobre mano hasta el otro lado del [illegible]. Al encontrar a Andre Serena, usa el Uppercut (A, B, B) para [illegible]lo, levántalo con el botón X y usa el botón A o B para arrojarlo [illegible]. Puedes usar esta técnica en cualquier área ya que [illegible] la víctima no podrá defenderse.

Secretos

Destruye la computadora en el primer cuarto: está sobre un escritorio cerca de la pared trasera.

Abre la puerta del refrigerador en el lejano lado izquierdo de la cocina. Los refrigeradores están detrás del área de cocina.

Otro secreto está en la puerta del refrigerador: la segunda puerta de la derecha. Cierra la puerta lejana de la derecha.

Salta arriba de la estufa enfrente de la cocina, entonces salta y sube al ducto de ventilación.

Camina por el pasillo superior de la cocina hasta que encuentres una abertura y baja al ducto de ventilación.

El último está dentro del refrigerador donde se esconde Andre. Debes encontrar el secreto antes de vencer a Serena.

Nivel 2: Sospechoso: Nikki Jameson

1. CAPTURA A NIKKI JAMESON 2. MANTÉN A BARRY CON VIDA
3. CIERRA EL GAS EN LOS CUARTOS

Guardias y Gas

Cuando veas a un Guardia Robot, usa la escopeta para derribarlo de un golpe. Lo más cerca que estés hará más daño. Cuando entres a una área con llamas, salta y corre entre el fuego hasta encontrar la válvula del gas. No pierdas a Barry, si él cae, la misión terminará.

Secretos

Sube a la maceta en el lobby, alú salta para encontrar un fajo de billetes en el aire.

Rompe la ventana en el corredor y entra al cuarto por el secreto y la escopeta de impacto.

Encuentra otro secreto arriba de un tubo en medio del primer laboratorio. Tendrás que saltar sobre un contenedor para caminar despacio por el tubo hacia el secreto. Si tienes problemas encontrando el secreto, usa el C Stick para mover la cámara.

Al cerrar el gas, camina al rededor de la orilla del cuarto hasta que encuentres una pequeña área bajo las escaleras.

El segundo laboratorio contiene una hilera de cabinas con vidrios. Rompe los objetos dentro del al de la lejana izquierda.

Nivel 3: Todos Corren

1. REGRESA A PRE-CRIMEN 2. ENCUENTRA LA TARJETA LLAVE

Espacio en la Oficina

Muchos oficiales del Pre-Crimen te atacarán al pasar por la oficina. Ve a la salida principal y regresa tus pasos hacia el Ready Room cuando te pidan encontrar la Tarjeta Llave. Los combos Uppercut y Swing Arround (A, A, X) son muy útiles.

Secretos

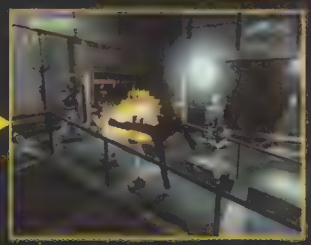
Busca una rampa detrás de una puerta cerrada, salta en la rampa y sigue a la oficina. El secreto está en la esquina.

Toma el elevador arriba del Ready Room. Ten cuidado de no caer cuando estés huyendo.

Nivel 4: La Cueva del Oso

1. SERVE AL AGENTE MOSLEY 2. DERROTA A PRE-CRIMEN

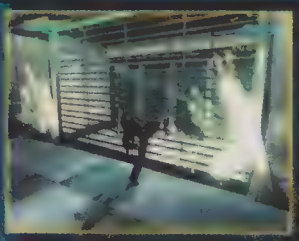
Muchos Entran, Solo Uno Sale



No hay secretos aquí, solo peleas. Usa tus combos y tus armas sabiamente para vencer a todo aquel que se ponga en tu camino. Cuando el Agente Mosley aparezca, trata de eliminarlo inmediatamente con el arma de tu elección. Si lo haces, todo será mas fácil.

Nivel 5: Escape en Jetpack

1. DERROTA A PRE-CRIMEN 2. ESCAPA POR EL SUBTERRANEO



A Nadie le Agrada una Comunidad Encerrada

En el subterráneo hay dinero y armas escondidas detrás de las rejas. Usa el boton B para tirar las rejas y toma todo lo que encuentres en esta área.

Hora de Cerrar

Usa el jetpack para volar a través de los tuneles azules del subterráneo. Si una puerta se cierra, puedes abrirla con el switch de al lado.

Arrasa con la gente de Pre-Crimen

Al salir de los tuneles, deberas entrentar a una horda de oficiales de Pre-Crimen. Para eliminarlos rápidamente, usa el jetpack para salir y envístelos de regreso para [illegible]

Secretos

Busca un secreto en la cima de un edificio amarillo. Debes utilizar el jetpack para alcanzarlo.

El otro secreto está detrás de un gran panel de vidrio, a una cuadra del lugar, cerca de la segunda entrada al subterráneo.

Nivel 6: Bienvenido a Mall City Sr. Anderton

1. ESCAPA DEL SUBTERRANEO 2. ABRE LAS PUERTAS DE SEGURIDAD

¡Vamos de Compras!

Al aparecer en el subterráneo, usa tu escopeta para vencer al guardia robot y sube las escaleras. Rompe las ventanas para entrar al Cuarto de Seguridad para usar el interruptor en la pared y abrir la primera puerta de seguridad.

Policías del Centro Comercial ¿Qué es lo que harás?

Cuando intentes abrir la segunda puerta de seguridad, una barrera caerá y los policías saldrán. Elimínalos a todos y entra por la puerta por donde salieron para llegar a Mall City.

Secretos

Busca el puente que conecta las dos partes del edificio y salta a las ventanas del pequeño jardín de abajo.

Ve al piso superior del edificio (cerca del cuarto de descanso de los policías) y busca el secreto en el corredor.

Nivel 7: Parque de Mall City

1. SALDE LA PLAZA
2. VENCE A LOS GUARDIAS DE SEGURIDAD
3. ESCAPA POR EL ELEVADOR

Escala las Cascadas

Al eliminar a cualquier comprador insatisfecho, escala a la cima de las cascadas cercanas y salta al otro lado. Si lo necesitas, usa sabiamente los regeneradores de energía en el área.

Ventila tu Enojo

Sube a la cima de las cascadas y cae al puente. Patea la reja de ventilación al final del puente y entra a los ductos. Mantente alerta, las corrientes de aire pueden empujarte. Al llegar al otro lado, elimina a los guardias de seguridad y ve al elevador.

Secretos

Hay un secreto al final de los ductos de ventilación, cerca de la salida. Deberás esperar a que el aire se detenga antes de poder encontrarlo. Si sales antes de tomarlo, da la vuelta para regresar e intentarlo de nuevo; solo tienes una oportunidad para lograrlo.

Sube arriba del techo de cristal sobre Lexus y busca el secreto. Un fajo de billetes será tu recompensa.

El secreto final también está en el techo de cristal, en el extremo del lado izquierdo. Tómalo rápido o será muy tarde.

Nivel 8: Ratas del Centro Comercial

1. VENCE A LOS ENEMIGOS

¿Acaso tus Padres No te Enseñaron Modales?

Una pandilla a tomado el centro comercial, es hora de que les des una lección al estilo de John Anderton. No malgastes tus municiones con ellos, mejor usa tus combos. El Low Kick (B, B, A) y Low Throw (B, B, X) son buenas opciones.

Secretos

Ve al piso superior del centro comercial y camina por el hasta encontrar el secreto en una esquina junto a un bote de basura. Debes tomar el secreto cuando aún hay pandilleros de pie, tan pronto como los elimines, terminará el nivel.

Nivel 9: Teatro Dreamweaver

1. VENCE A LOS DE SEGURIDAD
2. ENCUENTRA A RUFUS

¡Bienvenido a la Disco!

Mueve el trasero en la pista y saca a los cretinos de ahí. Los robots son tu mayor problema, así que encárgate de ellos con tus mejores armas antes de enfrentar a los bandidos. Rufus está detrás de la barra, y si la rompes, verás un gracioso cinema al terminar el nivel.

Secretos

El nivel termina en un corredor donde hay un robot de seguridad y el secreto está detrás de la amenaza mecánica. Pasa a al robot corriendo y toma el secreto antes de convertirlo en un montón de chatarra.

Nivel 10: En Casa de Nuevo

1. ESCAPA DE TU APARTMENTO

El Nido de Robots Araña

Desgraciadamente tu apartamento ha sido invadido por Robots Araña y oficiales de Pre-Crimen. Usa el botón B para deshacerte de los robots cuando aún están en el piso. Si se te trepan, sacúdetelos presionando rápidamente el botón A o B. Al salir del apartamento, combate hacia la salida por el corredor.

Secretos

Rompe la puerta del armario de mantenimiento cruzando el apartamento hacia la recepción.

Entra al apartamento cruzando el armario de mantenimiento y toma el secreto de la sala.

Nivel 11: Pelea en Recepción

1. LLEGA AL CUARTO DE SEGURIDAD
2. ABRE LA PUERTA A SKYBRIDGE
3. ESCAPA POR SKYBRIDGE

¿Miedo a las Alturas?

Pelea hacia el cuarto de seguridad y abre la puerta de acceso hacia Skybridge, ahora corre hacia él. Eso suena fácil, pero no lo será cuando aparezcan docenas de oficiales de Pre-Crimen en tu búsqueda. Arrójalos fuera del balcón para limpiar el área rápidamente.

Secretos

Encontrarás dinero dentro del elevador del centro en el piso superior, el cual está cerca de la cascada.

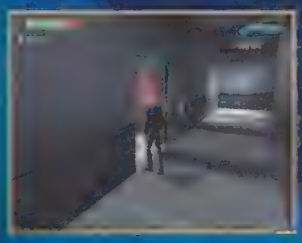
El otro secreto está en el cuarto de seguridad. En realidad no está tan seguro, así que toma lo que te agrade.

Nivel 12: Skybridge

1. DERROTA A PRE-CRIMEN
2. ENCUENTRA LA SALIDA

La Banda Distintiva

Los oficiales de Pre-Crimen tienen bandas de colores en sus brazos. Los de Rojo te atacarán con armas, los de Amarillo soltarán Robots Araña y los de Verde preferirán el combate. Elimina primero a los de Amarillo, después a los de Rojo y al final a los de Verde.



Acción en el Elevador

Al pasar por la primera área, entrarás a un laberinto de corredores y elevadores. Manteen tus ojos abiertos a puertas abiertas, puedes usar los elevadores para bajar en otros pisos.

Secretos

Encontrarás cuatro máquinas de sodas en el primer cuarto del nivel de Skybridge. Descarga tu furia en las máquinas vendedoras hasta que alguna escupa algo de efectivo.

Rompe la máquina de sodas en el piso de abajo para encontrar el segundo premio.

Otra máquina vendedora en el último piso (al final del corredor) tiene el premio final.

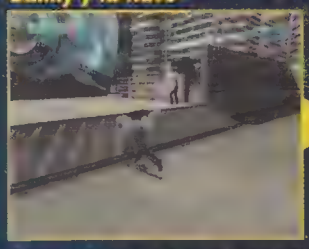
Nivel 13: Batalla en las Alturas

1. LLEGA A LA AZOTEA
2. VENCE A DANNY WITWER
3. DERROTA A LA NAVE

De la Azotea, la Caída es Más Dolorosa

En la azotea te estará esperando un jefe. En tu camino hacia arriba, toma un descanso arrojando a algunos enemigos hacia abajo. Al llegar a la azotea, deberás eliminar a tres oficiales de Pre-Crimen antes de comenzar el conflicto final.

Danny y la Nave



Danny Witwer te atacará con un lanza granadas. Una vez que lo elimines, una nave saldrá para combatirte. Espera a que su puerta trasera se abra y atácala con granadas. Si te quedas sin municiones, un lanza granadas reaparecerá en el centro de la azotea.

Secretos

Cuélgate por la orilla cerca de las escaleras y busca el dinero. Usa el C Stick para ver al rededor si no lo encuentras.

Gira a la izquierda al llegar a la azotea y busca las escaleras. Súbelas y camina a la esquina de la pequeña plaza.

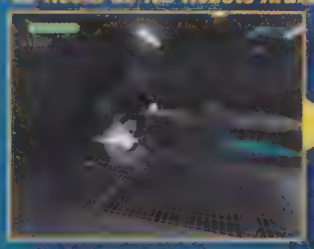
Busca un recuperador de energía y un signo de pesos sobre un ventilador. Puedes saltar para alcanzarlo.

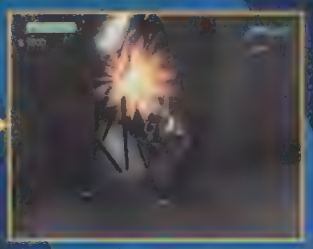
Busca una puerta giratoria en la ezquina de la izquierda de la azotea y entra al garage detrás de la puerta.

Nivel 14: La Guarida de Robots Araña

1. ABRETE PASO POR LAS ALCANTARILLAS
2. ESCAPA POR EL SUBTERRANEO

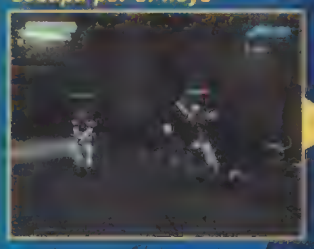
La fiesta de los Robots Araña





Los robots araña saldrán a atacarte en cuanto entres a su guarida. Juega el nivel primero para encontrar los secretos y vuelve a comenzarlo para correr por ellos. Entre menos tiempo gastes golpeando robots, tendrás más chance de sobrevivir. Abre las puertas con los pies.

Escapa por el Hoyo



Encontrarás oficiales de Pre-Crimen soltando robots por toda el área. Derríbalos con armamento pesado o con combos efectivos. Para escapar del nivel, salta al gran hoyo del cuarto final.

Secretos

El primer secreto está al final de una unión "T". La primera vez que el corredor se divida en tres direcciones, ve al final de cada camino para encontrar una sorpresa.

Busca otro premio al final del corredor largo, cerca de las barras que debes destruir.

Al llegar al cuarto con un pequeño río en el centro de él, camina por el agua hacia su origen.

Otro secreto está bajo un corredor. Justo después del segundo bloque de barras.

Salta al agua cerca del final del nivel y busca al rededor hasta que encuentres el secreto final.

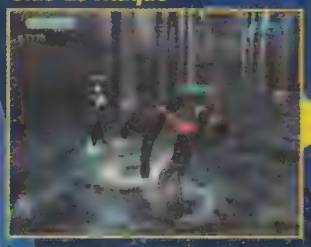
Nivel 15: Bombas de Steriflux

1. LLEGA AL CUARTO DE SEGURIDAD
2. ESCAPA POR EL SUBTERRANEO

Tumba de Agua

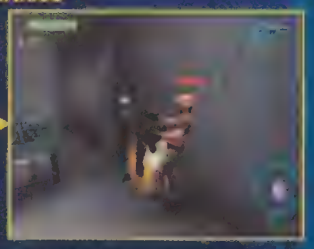
Este nivel cuenta con un gran río justo debajo de tu posición inicial. Si caes, salta rápidamente o te llevará a las turbinas. Al llegar al tanque de agua, salta y agárrate de la barra y llega al otro lado. Espera a que se detenga el agua antes de continuar tu camino o te llevará la corriente.

Olas de Ataque



Después de un rato, llegarás a una área abierta. Elimina a la primera ola de rufianes y espera a la segunda ola a que ataquen. Deshazte de los enemigos en combate cuerpo a cuerpo. Si no has traído movimientos del Black Market, usa el combo Spin Throw; es muy útil para eliminar muchedumbres.

Unión de Trabajadores Malencarados



Para apagar las bombas, debes presionar cuatro interruptores verdes. Los trabajadores te ignorarán al principio, pero al apagarla primer bombas, se abalanzarán hacia ti. Trata de atacarlos en las escaleras, así pelearás uno por uno. Al apagar las bombas, ve al subterráneo.

Secretos

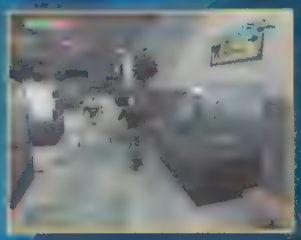
Al inicio, salta al agua y camina de frente. Un secreto se encuentra bajo el balcón.

Después de escudriñarte al rededor del tanque del agua, busca un secreto detrás de una tubería en la orilla izquierda.

Para llegar al secreto final, camina de frente hasta que veas una serie de escalones que crean una cascada. Camina del lado derecho y busca una plataforma para que saltes. No caigas al agua o la corriente te alejará al siguiente cuarto, lejos del secreto.

Nivel 16: En Busca de Iris

1. LLEGA AL ATRIO



Robocrop

Un pelotón de robots protegen el lugar. Acércate lo más que puedas a los soldados mecánicos y dale un buen uso a tu escopeta. Puedes encontrar armas y regeneradores de energía en los contenedores de cristal del lugar.

Una Ventana al Mundo

Para alcanzar el atrio, salta de la orilla del lado izquierdo del cuarto final y busca una ventana al final de la orilla. Salta y agárrate de la ventana para entrar por ella.

Secretos

Una recompensa está en una esquina del cuarto inicial. Es difícil verla al principio, así que es mejor que uses el C Stick.

Antes de entrar a la ventana, busca el secreto en la orilla de abajo.

Nivel 17: Greenhouse

1. DERROTA A PRE-CRIMEN

Flora y Soldados

Al comenzar el nivel, hordas de oficiales de Pre-Crimen te atacarán. Salta hacia abajo de la plataforma central para encontrar una arma, ahora dirígete a la salida. A menos que te guste destruir todo a tu paso, no hay más razón para regresar.

Definitivamente el Rojo No Es Mi Color Favorito

En esta área encontrarás a un nuevo enemigo, se trata de un robot araña rojo. Este robot se te trepa para explotar en cuestión de segundos, causando un daño masivo a todo aquel que esté cerca de la explosión. Sacúdetelos antes de que exploten.

Secretos

Busca bajo un par de escaleras metálicas en la esquina del primer cuarto (tu punto de inicio).

Justo antes de llegar a la salida, toma otro secreto.

Nivel 18: Jardín Botánico

1. DERROTA A PRE-CRIMEN

El Mundo Contra Anderton

La estrategia en este nivel es simple, bota a todos de tu camino y corre hacia la salida. Si quieres combatir un poco, utiliza los combos Swing Arround (A, A, X) o Jump Kick (B, A, B).

Niños con Juguetes

Lo mencionamos antes, pero a penas se repite; primero ataca a los armados. Siempre encárgate primero de los oficiales Rojos y Amarillos ya que son quienes cuentan con armas de alcance. Una vez que los exterminés, trabaja en los demás.

Secretos

¿Recuerdas el secreto en la esquina del nivel 16? El primer secreto de este nivel se encuentra en el mismo lugar.

Llega al nivel más alto del jardín y busca el secreto cerca de una puerta de acero.

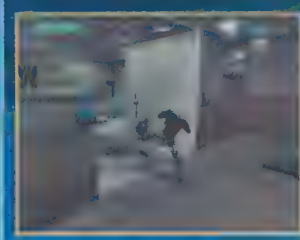
Nivel 19: El Cuarto del Fósil

1. LLEGA AL CUARTO DE SEGURIDAD

2. ESCAPA POR EL SUBTERRANEO

Fósiles de Nueva Generación

Aún hay varios oficiales de Pre-Crimen en este nivel. Al eliminarlos todos, se abrirán las puertas para soltar a los robots araña. Pon atención a los rojos, si comienzan a sacar chispas, es mejor que corras para protegerte.



¿Quien Tiene la Llave?

Uno de los oficiales de Pre-Crimen tiene la tarjeta llave que necesitas para escapar, pero no hay forma de saber quien la tiene. Deberás hacerte cargo de cada guardia que veas para encontrar la llave y poder salir de ahí.

Secretos

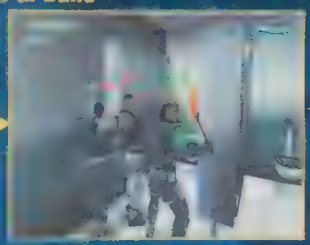
Al comenzar el nivel, ve a la izquierda y entra al siguiente cuarto. El secreto está a la vista.

También busca por el piso inferior, en el mismo cuarto donde escalaste la ventana en el nivel 16.

Nivel 20: Jardines Japoneses

1. Derrota a Pre-Crimen

Antes de Salir, No Olvides Pasar al Baño

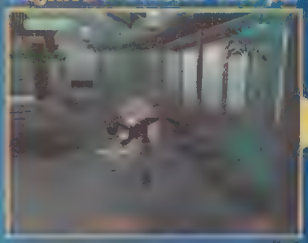


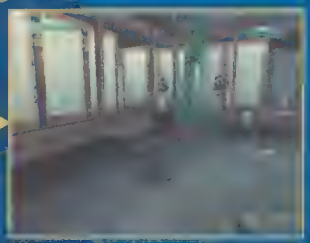
Más y más oficiales intentarán detenerte a toda costa. Trata de llevarlos a áreas angostas para evitar que te rodeen. Si te atacan demasiado, ve a los sanitarios, en uno de los retretes encontrarás el alivio que necesitas.

Varios Pájaros de un solo Tiro

Una segunda ola de oficiales te estarán esperando cerca de la tienda de obsequios para ver si no te llevaste nada. Es difícil combatir a todos a la vez. Si ves a un grupo de oficiales, es mejor que utilices tu rifle de impacto para eliminar a varios con un solo ataque.

Fugitivo Prevenido Vale por Dos





En uno de los cuartos finales, robots cargando lanza granadas te encararán. Corre para acercárteles y suéltales dos descargas de tu escopeta a cada uno. Si no tienes municiones, compra algunas en el Black Market, valen muy bien su costo contra estas amenazas.

Secretos

En el primer cuarto principal, salta a una orilla que tiene grandes puntos rozados en la parte trasera. Sigue el camino hasta encontrar una alcoba que contiene dinero y algo de poder de fuego.

Al entrar al nivel, salta a arriba y camina al lado izquierdo del balcón para encontrar más billetes.

Al obtener el segundo secreto, busca al otro lado del cuarto para encontrar más recompensas.

El cuarto secreto está dentro de la tienda de regalos. Busca detrás de un par de cajas registradoras grises.

Busca un corredor pequeño cerca de donde peleas contra los robots. El corredor tiene paredes grises y algunos cuadros.

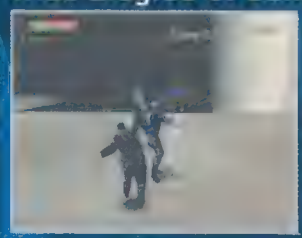
De Tienda en Tienda para Comprar Movimientos

Hay muchas formas de obtener nuevos y padres cosas en Minority Report. La forma más efectiva es el mercado negro (Black Market), una red de comerciantes subterráneos quienes pueden conseguirte cualquier cosa. También puedes obtener modos de juego y recompensas al completar ciertos objetivos como terminar niveles o eliminar a jefes.

¿Qué Comprar en el Mercado Negro?

Hay cuatro categorías dentro del Black Market como Maniobras de Combate, Mejoras Temporales, Mejoras Permanentes y Armas. Ahorra dinero y compra los dos Hit Point Boost dentro de Permanent Upgrades, para después comprar combos. Puedes comprar cosas dependiendo de la situación.

¡Has Elegido el Camino del Dolor!



Las Pain Arenas son divertidas y una forma agradable de extender tu estadía en Minority Report. Usualmente se llaman como el enemigo y cada Pain Arena te lleva contra una horda de ellos. Ganarás puntos dependiendo de la cantidad de enemigos que derrotes antes de expirar. Como reto extra, las armas están fuera de tu alcance.

Ha Nacido un Nuevo Héroe

Termina el juego y podrás utilizar una gran variedad de trajes alternos de diversos héroes, desde un gracioso Johnin hasta un traje de kung-fu.

¿Podrás Terminar el Reto por Completo?

Veinte misiones parecen demasiado, pero esto solo va a la mitad del reto. Aún te faltan otras veinte misiones y todo se complica cerca del final. Si esperas sobrevivir, debes mantener los ojos bien abiertos para encontrar dinero y los secretos, incrementar tu energía en el Black Market y aprender a utilizar el sistema de combos efectivamente. Si logras esto, podrás limpiar tu nombre y vencer a Pre-Crimen por siempre.
Buena suerte Sr. Anderton.

¡El regreso más esperado del Héroe más grande!

THE LEGEND OF ZELDA® the Wind Waker™

La serie más querida al rededor del mundo regresa con un increíble nuevo capítulo: ¡The Legend of Zelda: The Wind Waker!

¿Recuerdas la primera vez que jugaste un título de The Legend of Zelda? El sonido que un cofre emite al ser abierto, lo ingenioso de los acertijos, la inevitable batalla final contra un enorme y terrible jefe... cada jugador tiene su recuerdo predilecto. Pero es hora de hacer nuevos recuerdos en The Legend of Zelda: The Wind Waker.

(Checa que muchos de los nombres en este artículo han sido traducidos de la versión en Japonés y pueden cambiar en la versión final Americana.)

Cuando juegues Wind Waker, conoceras a la pequeña hermana de Link, una inquieta niña llamada Aryll. Tambien veras a Link en un traje diferente por primera vez, hasta que eventualmente reciba su túnica verde original.

RATING PENDING RP ESRB
Visit www.esrb.org or call 1-800-771-3772 for Rating Information.

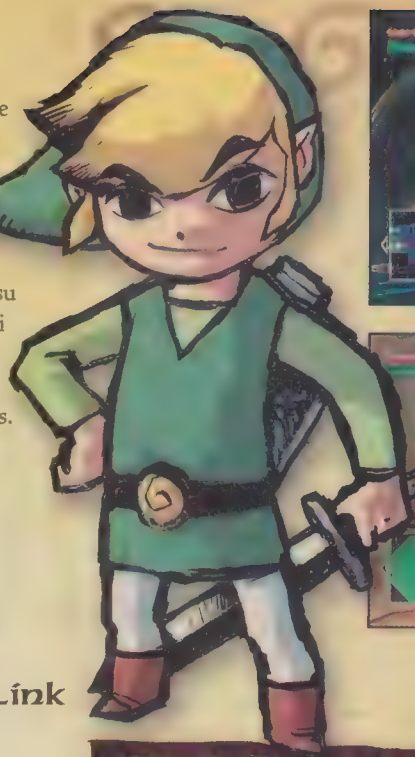
© 2003 Nintendo

Un Link para el Futuro

En una reciente entrevista, Shigeru Miyamoto (el creador de The Legend of Zelda) dijo que The Wind Waker toma lugar 100 años después de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Échale un vistazo a los nuevos personajes que te encontrarás en tus viajes. Cada uno de ellos juega una pequeña parte en tu aventura. La abuela de Link, por ejemplo, le da su ca-racterístico traje verde como regalo en su 12vo cumpleaños, y su hermana le da su tesoro favorito, un poderoso telescopio. Medli es una princesa de la tribu Rito, quien ayuda a Link a descubrir el primer calabozo. Y finalmente, Makar es un espíritu del bosque juguetón quien gusta de tocar música y causar problemas.

Grandma

Aryll



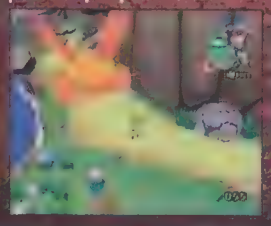
Link

Medli

Makar

¡Tingle Regresa!

Tingle está de regreso y esta vez te ofrecerá mucho más que mapas. Te permitirá conectar tu AGB en tu GCN y jugar The Wind Waker con un amigo. Tu AGB se convertirá en T[illegible] y realizará importantes tareas como bombardear paredes y explorar nuevas áreas.



También conocerás a nuevos personajes como la capitán Tetra y los Piratas. Ellos navegan por todo el mundo en una búsqueda constante de tesoros, fortuna y gloria. Su líder, Tetra, es una pirata autosuficiente como para enfrentar a cualquiera en los altos mares. Los bucaneros en la línea frontal, de izquierda a derecha, son Niko, Mako, Tetra y Zuko; mientras que en la línea de atrás, son Senza, Gonzo and Nudge.

Tetra y los Piratas

¡Tan Real que es Fantástico!

Como puedes ver, The Legend of Zelda: The Wind Waker presenta un nuevo y fenomenal estilo en gráficos. Conocido como cel shading o toon shading, el nuevo "Look" adentra totalmente al jugador en el universo de Link. Puedes saber exactamente lo que Link está pensando o sintiendo al ver cambiar su expresión. Sentirás que controlas a una persona de verdad, no sólo un montón de polígonos. Link cuenta con varios movimientos y talentos nuevos para acompañar su nuevo aspecto. Checa algunos de ellos.

Los Ojos de Link

Si te quedas en un lugar sin mover el control, Link volteará a ver su alrededor. Sus ojos usualmente se quedan observando algo interesante o que te pueda ayudar a resolver un acertijo.

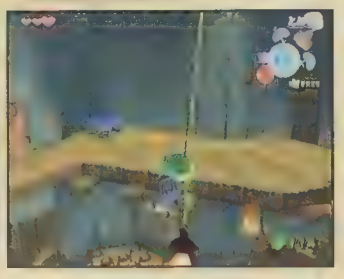
Armado y Listo

Muchos enemigos cuentan con grandes armas. Cuando los vences, seguido dejarán su arma. Link puede levantarla y usarla para atacar a otros enemigos.

Pegado a la Pared

Link puede caminar u ocultarse pegando su espalda contra la pared y deslizarse por ella. Usarás este movimiento para cruzar caminos delgados.

Balancearse



Si una cuerda está cerca, Link puede saltar y agarrarse a ella. Puede usarla para balancearse en diferentes direcciones para alcanzar nuevas áreas.

El Océano en Movimiento

El mapa general en The Wind Waker es muy vasto y húmedo. El hogar de Link, es en escencia, un gigantesco océano con más de 50 islas, grandes y pequeñas para descubrir y explorar. Pero el océano es más que un lugar donde poner tu bote. Una vez que adquieras ciertos elementos dentro del juego, podrás navegar a lo largo y ancho en el mar en busca de tesoros, batallas contra monstruos marinos y mucho más. También encontrarás náufragos entre las grandes olas con historias fantásticas.

King of Red Lions

El King of Red Lions o Rey de los Leones Rojos, es el nombre del bote de Link, que funciona como un aliado y amigo. La figura en la punta del bote, puede darte varios tips.

Un Pez Artista

Al obtener la Fish Bait, conoceras a un pez con su brocha, quien te marcará en tu mapa algunas secciones. Este artista te ayudará a encontrar islas y tesoros que seguramente perderas de vista al principio.

Al comprar una vela, tu bote estará listo para zarpar a mar abierto. El viento tomará un papel muy importante en la velocidad de tu aventura.

El océano no es un lugar inocente. Muy frecuentemente tendrás que detener tu avance para combatir monstruos marinos y algunas otras amenazas.

Cuando zarpas en el bote, se activará el tiempo. El sol y la luna saldrás y se ocultarán; y algunos eventos solamente pasaran en horas específicas.

La cacería de tesoros de Link ya no se limita a calabozos. Puedes buscar en medio del mar para encontrar cofres llenos de Rupias y otras sorpresas.

Empaca tus cosas para partir

Ningeun juego de The Legend of Zelda podría estar completo sin un gran arsenal de útiles objetos para tu aventura. Algunas cosas en el inventario de Link (como el boomerang) son familiares, pero hay muchos nuevos. El más importante es el llamado Wind Waker, una batuta mágica que le permite a Link lanzar hechizos y cambiar la naturaleza de su mundo. Echemos un vistazo a los siguientes objetos para acostumbrarnos a su uso. Hay muchos objetos más, pero por ahora veamos los que encontrarás al principio del juego.

Deku Leaf

La Deku Leaf tiene dos funciones. Si la usas en el piso, creará una corriente de aire que puede noquear enemigos o activar interruptores. Si la usas en el aire, se convierte en una especie de paracaídas que te permite deslizarte por el viento por unos instantes.

Boomerang

Este artefacto ha estado en el legado de The Legend of Zelda desde su primer juego para el NES. Esta fiel arma puede aturdir enemigos y activar interruptores y ahora puede atacar a varios enemigos a la vez. Selecciona hasta cinco de ellos y suéltalo para verlo golpear a todos.

Bags

Ningún héroe está completo sin una buena colección de bolsas. Link puede usar tres bolsas en The Wind Waker, y cada una guarda diferentes objetos. Una te permite enviar y recibir correo.

Telescope

El telescopio es grandioso cuando estás buscando una pequeña isla en un gran océano.

Grappling Hook

El nuevo gancho se agarra de ciertos lugares que le permiten a Link balancearse sobre abismos.

Bomb

Las confiables bombas. Muchos enemigos son vulnerables a sus explosiones, pero te servirán más para encontrar cuartos ocultos.

Picto Box

Esta caja fotográfica regresa de su gran aparición en Majora's Mask. Ser fotógrafo es divertido, pero este artefacto tiene un mayor propósito.

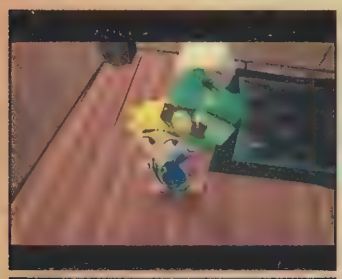
Wind Waker

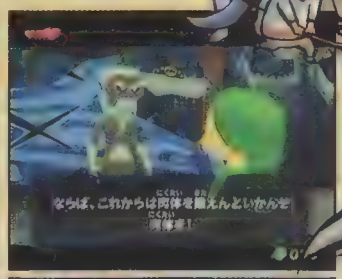
La forma de utilizar el Wind Waker es muy similar a la ocarina en Ocarina of Time; te permite controlar elementos, cambiar la hora del día y manipular objetos. Como el título del juego sugiere, el viento toma un papel central en tu aventura. De hecho, el primer hechizo que aprendes al utilizar el Wind Waker es para cambiar la dirección del viento. Al hacerlo, podrás el viento a tu espalda para cruzar el mar a mayor velocidad. Para usar el Wind Waker, solo usa el C Stick en el momento adecuado. Mas adelante las cosas no serán tan simples.

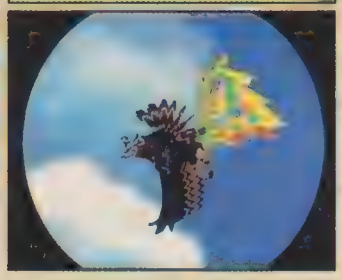
La Leyenda Continua . . .

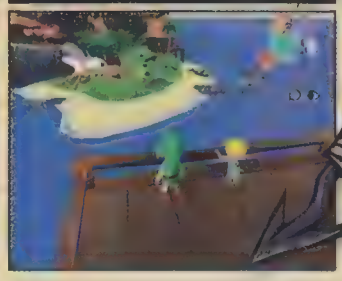
Link Regresa a Casa

La historia de The Wind Waker comienza en la apacible casa de Link en Prolo Island. Link cumple doce años y recibe muchos buenos deseos de los aldeanos. El jugador se encontrará con muchos eventos familiares en la isla; incluyendo una batalla con el Master Swordman y un encuentro con una mujer que perdió sus animales. Pero al finalizar el día, una ave gigantesca rapta a la hermana de Link.





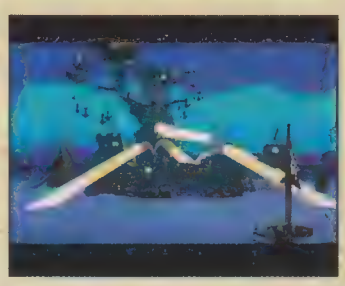




Algunas de las tareas de la isla son solo para divertirte, mientras que otras son necesarias para comenzar tu aventura. Aunque la isla parece enorme e imposible al principio, realmente es una de las áreas más pequeñas del juego.

Piratas de los Altos Mares

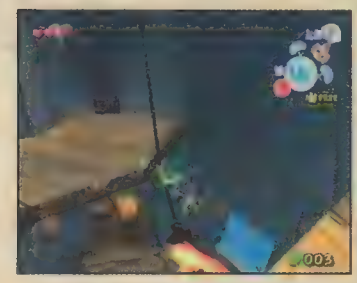
Jurando rescatar a su hermana, Link se embarca en la aventura de su vida. Antes de que puedas dejar Prolo Island, debe obtener el bote; y eso significa que necesitará la ayuda de Tetra y los piratas. Después de que los bucaneros prueben tu coraje y habilidades al mandarte por una serie de retos, te dispararán de una catapulta hacia el Forsaken Fortress, donde fue la última vez en donde se vio a la gigantesca ave.



Para pasar las pruebas de los piratas, Link debe probar sus habilidades al saltar entre cuerdas y abismos. Una vez que los perros de mar se convenzan de su coraje, aceptarán ayudarlo, a pesar de que Link no tenía en mente el ser lanzado desde una catapulta para comenzar con su aventura.

Forsaken Fortress

El Forsaken Fortress es el hogar de criaturas poco agradables. También contiene un número de celdas y en una de ellas se encuentra la hermana de Link. Para rescatarla, Link tendrá que hacer uso de su fuerza y audacia. En algunas ocasiones deberás entrar con todo a la batalla, mientras que en otras necesitará cautela. Si no es cuidadoso, Link puede terminar en una de estas celdas.



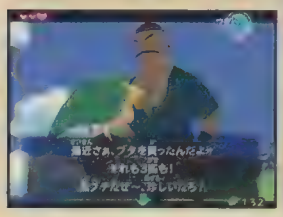
Las prácticas en el bote pirata toman significado al entrar a la fortaleza. A muchas áreas solamente puedes entrar usando las cuerdas.

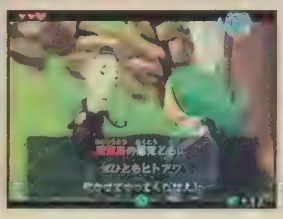
Link puede pasar sin ser visto por los enemigos escondiéndose en un barril. Pero ten cuidado ya que todos saben que los barriles no tienen pies.

Link debe combatir a muchos guardias para llegar hasta Ayrll, pero primero debe de encargarse de las luces que rastrean los pisos.

Taura Island

A pesar de que Link encuentra a su hermana, la reunión es corta. Después de la batalla con la gigantesca ave, esta se llega a Link a Taura Island. Este es un extraño lugar, repleto con todo tipo de tiendas y raros personajes, pero gracias a ello, es el lugar apropiado para reabastecerte de objetos, incluyendo una vela para tu bote.





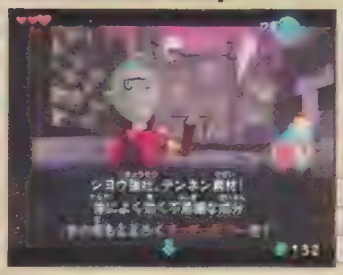
La Bomb Shop

El dueño de la tienda de bombas te cobrará 10,000 Rupias por tan solo una bomba, pero el precio bajará más adelante.

La Pandilla

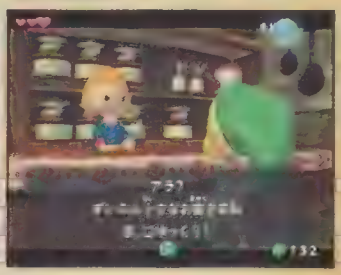
Un grupo de niños que les gusta jugar a las "Escondidas", te harán recordar viejos tiempos en Majora's Mask.

La Potion Shop



La tienda de pociones es el lugar ideal para recuperarte, aunque primero necesitarás llevar algunos ingredientes.

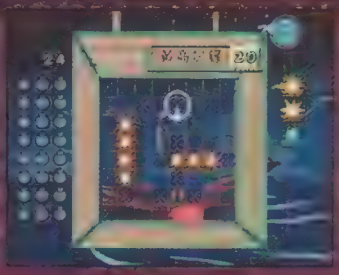
El Café



El Café está lleno de gente con historias fantásticas. La clientela cambia de día y de noche, así que es conveniente que lo visites seguido.

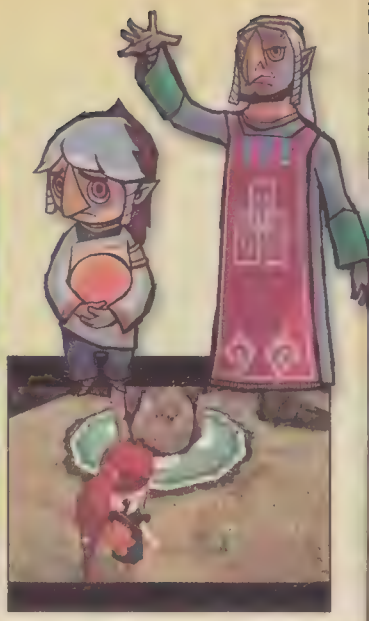
Grandiosos Minijuegos

Ningún juego de The Legend of Zelda estaría completo sin una selección de minijuegos. En las fotografías de la derecha, puedes ver dos de los muchos y diferentes juegos que tendrás que aprenderte en esta aventura. El primero es un tipo de "Submarino" en donde debes bombardear la flotilla enemiga que no puedes ver. En el segundo debes de lanzar cartas a ciertos lugares en determinado tiempo. La gran mayoría de los juegos no son requeridos para terminar una misión, pero puedes obtener grandes recompensas si participas en ellos.



Dragon Roost Island

Una vez que Link se embarca, puede explorar el mar a sus anchas. A pesar de que eres libre de ir a donde quieras (una manera formidable de conocer el mundo), tu búsqueda te llevará hacia Dragon Roost Island, casa de la tribu Rito. Esta gente necesita de un padre especial, pero tienen demasiado miedo de entrar al calabozo. Tal vez Link les pueda dar una mano.

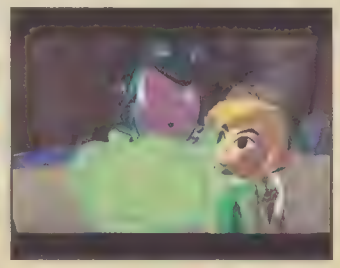


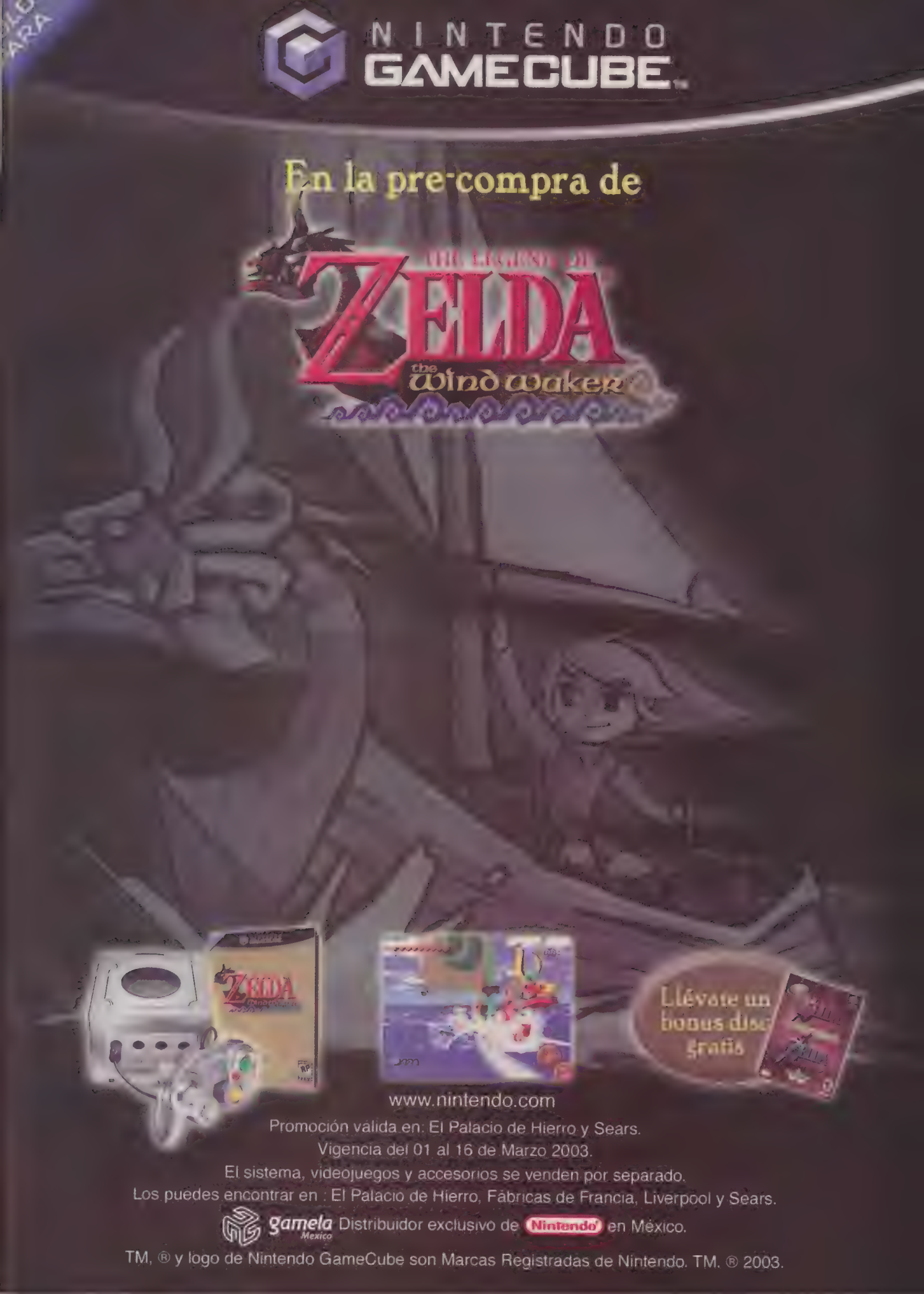
Peligro a la Vista

El corazón de The Legend of Zelda: The Wind Waker se encuentra en los calabozos. Como en todos los juegos de The Legend of Zelda, los calabozos son una brillante combinación de batallas con acertijos. Debes hacer uso de los nuevos [illegible] con tus habilidades! [illegible] cada calabozo. Objetos conocidos como los mapas, compases y llaves hacen su reaparición. Los primeros tres calabozos están basados en los elementos fuego, madera y agua respectivamente.

Esperando el despertar

El 24 de Marzo del 2003, los jugadores de América entrarán en un nuevo mundo. The Legend of Zelda: The Wind Waker ya ha obtenido la atención de los jugadores de Japón y estamos seguros que este mes Link vuelverá a hacer lo mismo en nuestro continente. Así que no olvides marcar esta fecha en tu calendario ya que después, las cosas no volverán a ser igual.




NINTENDO GAMECUBE
En la pre-compra de
THE LEGEND OF ZELDA
the Wind Waker
Llévate un bonus disc gratis
www.nintendo.com
Promoción válida en: El Palacio de Hierro y Sears.
Vigencia del 01 al 16 de Marzo 2003.
El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.
Los puedes encontrar en : El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.
gamela Mexico Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo. TM. ® 2003.

Nintensivo

Mes a mes te hemos traído por partes la guía de este excelente juego y en esta ocasión llegamos al final del NIntensivo donde podrás encontrar las últimas misiones y el último mapa. Hay ciertos ítems que realmente son difíciles de tomar, por lo que debes estar muy atento a las indicaciones para que se te facilite el conseguirlos. Otro de los puntos que cabe destacar de esta parte de este juego es la historia que sin duda se empieza a mostrar de forma más dinámica, por lo que te enterarás de múltiples detalles que ni siquiera te habías imaginado al inicio de tu aventura, así que vamos con la última parte de la guía.

Misión 11: Main Deck

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "MAIN DECK A"

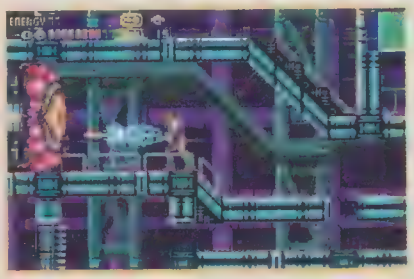
Estás subiendo por el elevador y de pronto se detendrá súbitamente, así que dispara hacia la derecha y ve por ese túnel, continúa tu camino y sigue hasta a G11, en la parte superior derecha, hay una pared falsa, así que entra por ahí en modo Morph Ball, y estarás en I12, un cuarto congelado; dispara a la estatua y continúa tu camino, de repente, el piso se colapsará y caerás, en el punto en que caiste, usa una Power Bomb para revelar un camino a la izqueirda, ve por ahí y encontrarás un Power Bomb Tank, ahora, regresa y sigue a la derecha, llegarás a M12 donde el camino está bloqueado, usa otra Power Bomb para destruir parte del techo y toma el Missile Tank.

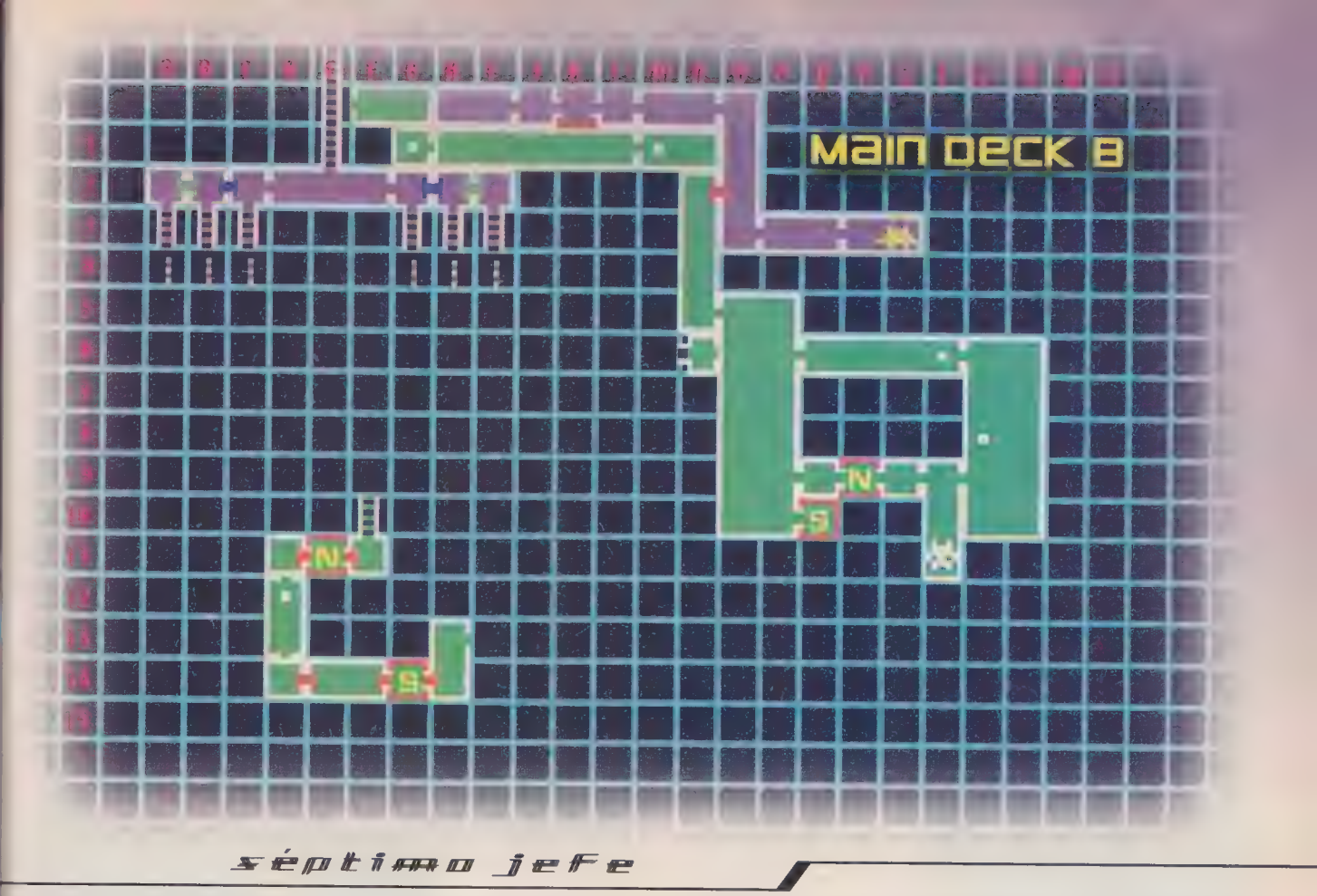
De donde tomaste el Missile Tank, sigue a la derecha y dispara al techo, sube por ahí y estarás en N11. Ahora, sólo debes regresar a tu nave para que te den instrucciones, una vez hecho, regresa a O14, pon una Power Bomb y entra por un pasaje recién abierto de la izquierda para llegar a N14, ve hacia abajo (dispara al suelo para abrir camino) y entra en la puerta de la derecha para llegar a O16.

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "MAIN DECK B"

Entra en la puerta que está a la derecha de Q6, sigue hacia la derecha hasta encontrar un Energy Tank. Sigue hacia la derecha, cuando topes con pared, usa bombas en el suelo, déjate caer y sigue tu descenso, en tu camino encontrarás un Missile Tank (Si no encuentras camino, usa Power Bombs para ayudarte), continúa hasta que llegues con un guardián.

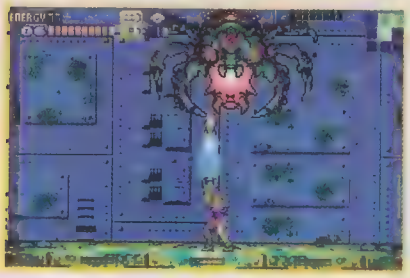
Elimínalo con tus misiles, entra en la puerta y estarás en U9, déjate caer en este cuarto y llegarás con otro jefe.



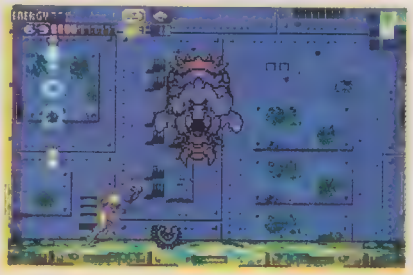


séptimo jefe

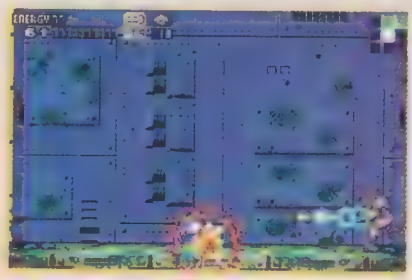
En esta ocasión te enfrentas a una araña gigante. Este insecto es uno de los jefes que más respeto merecen, sus ataques en primera fase son lentos, pero si logran atraparte, tu energía decaerá drásticamente, así que sigue esta estrategia: Si te mantienes de pie, será más fácil que te agarre, así que tranfórmate en bola y gira de izquierda a derecha evitando que se acerque. Después de un rato, se mantiene en el aire y empieza a cargar fuego para lanzarlo, y aquí es donde debes dispararle misiles justo al centro para eliminarlo.

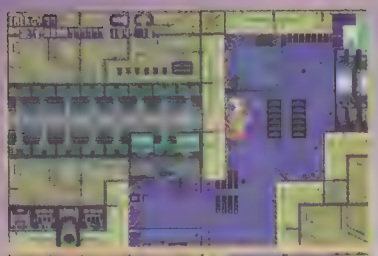


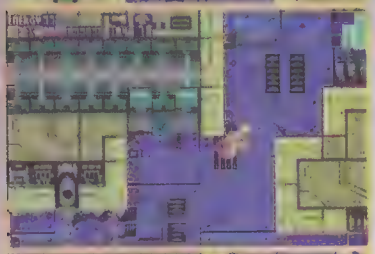
Su segunda forma es su puro torso, sin patas. Esta cosa se moverá más rápido y arrojará pedazos de su cuerpo, esquívalos o destrúyelos con misiles, y en cuanto puedas dispara misiles hacia el centro de su cuerpo para eliminarlo. Podrás quedarte en un solo punto y disparar hacia arriba, o moverte continuamente y disparar en diagonal.

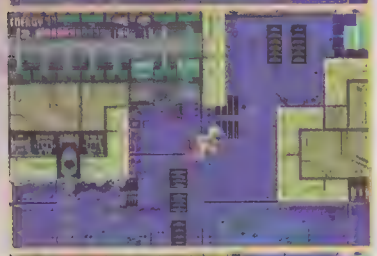


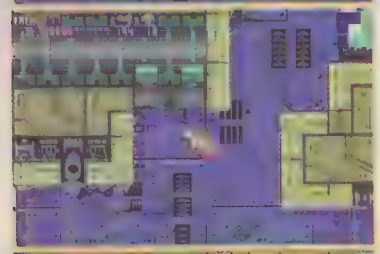
La última transformación es la típica forma circular que ya conoces, así que aplica la tradicional forma disparándole misiles directamente para que vaya cambiando de color hasta que la destruyas por completo, una vez hecho esto, recobrarás la habilidad "Space Jump".

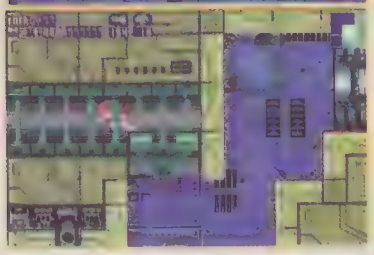












Ahora, estrena el Space Jump (Te permite realizar Spin Jump consecutivos para ganar altura, sólo haz un Spin Jump y cuando estés en el aire, presiona nuevamente A, para hacer otro Spin Jump y sigue así hasta que lleges a donde necesites) para llegar a la parte alta de este cuarto, de aquí tienes que ir a un corredor que está a la izquierda, así que haz un Space Jump en forma de "U" para cruzar hacia la izquierda (ver el ejemplo en las fotos).

Ya que hiciste la acrobacia en "U", ve a la izquierda y estarás en T9, usa la máquina para activar la energía auxiliar. Continúa a la izquierda y accede al Navigation Room, continúa a la izquierda y dispara al botón para abrir la puerta, sigue hacia la izquierda y estarás de regreso en Q9, baja un poco y entra la puerta de la derecha donde hay un Save Room. Ahora ve hacia la izquierda, con ayuda del Space Jump, llega hasta la plataforma que está en P8, salta y a tuizquierda podrás ver un túnel cubierto por ramas, destrúyelas con tus disparos y entra en ese túnel continúa y llegarás al Sector 2.

mision 12: sector 2

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "Sector 2"

Déjate caer en este cuarto y podrás ver a SA-X, aún no eres tan fuerte, así que sólo congélalo y salta por encima de él y entra en la puerta de la izquierda. En este punto del juego, tendrás que "Congelar y correr", abriéndote camino hasta que lleges a O10, aquí, ve tras el pilar verde de la izquierda, quédate ahí y como SA-X no te puede ver, se irá de este sitio. Esta parte es un poco difícil así que no desesperes y trata de llegar con una buena cantidad de energía.

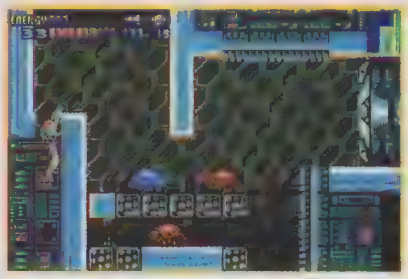
Regresa al cuarto anterior (donde están las paredes y botónes de seguridad) y pon una bomba en el suelo, notarás que hay un ícono de un misil, así que dispara un misil para que se abra un camino, ve por ahí y sigue hacia la izquierda hasta llegar a N11; Ahí, usa el Space Jump para llegar a la parte alta del pilar, pon una Power Bomb para que destruya todo y revele un camino secreto, ve por ahí y entra en la puerta de la izquierda.y continúa hasta K11, no entres en la puerta, mejor, usa el Space Jump para subir por ese lado, pero antes de llegar a lo más alto, dispara a la pared de la derecha para abrir un camino, ve por ahí y encontrarás un Power Bomb Tank, ahora si sube hasta lo más alto y entra en la puerta de la derecha para llegar a un Save Room en M8.

Toma la puerta de la derecha del Save Room, luego entra en la puerta de la derecha del siguiente cuarto, en cuanto entres en O8, dispara al techo para abrir un camino, ve por ahí usando el Space Jump, ve hacia la derecha, destruye las ramas y luego ve hacia arriba, verás un nuevo guardián, elimínalo con un misil y entra en la puerta para enfrentarte a otro jefe.

octavo jefe

Este enemigo puede parecer difícil al principio. Sólo los misiles le hacen daño, así que párate justo donde se indica en la foto y dispárale todos los misiles que puedas, si caes, regresa lo antes posible y sigue disparando, después de unos cuantos impactos cambiará su ataque. Ahora te lanzará 3 rayos juntos, sólo agáchate o sáltalos para esquivarlos y continúa disparando misiles. Su última tranformación es la típica que ya conoces, así que destrúyelo para conseguir el "Plasma Beam".

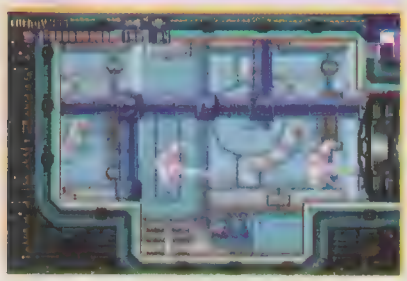
Entra en la puerta de la derecha y ábrete camino hasta N5, entra en la puerta de la derecha, aquí ve hasta la parte derecha, salta hasta que te agarres de un peldaño invisible y ve al siguiente cuarto, aquí, usa una Power Bomb para revelar un Energy Tank, tómalo y regresa a N5. Ahora entra en la puerta de la izquierda, sigue por ese camino hasta que topes pared, usa una Power Bomb para abrirte camino. Ahora ve hasta J9 y entra en la puerta de la izquierda, congela a los enemigos para usarlos como puente y toma el Energy Tank, en cuanto lo tomes, el piso se caerá, déjate llevar y usa bombas hasta tomar otro Power Bomb Tank, ahora usa más bombas para salir de ahí. Regresa al Navigation Room en G3, donde te enviarán nuevamente al Sector 5.



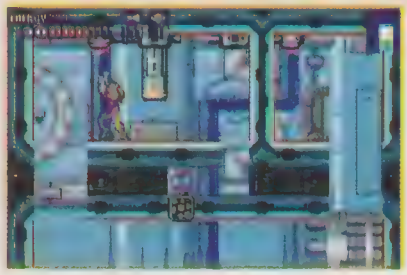
misión 11: sector 5

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "Sector 5"

Una vez que hayas descendido del elevador del Sector 5, ve al Navigation Room que está a la derecha en A5, ve hasta G4, abre la puerta de la derecha, pero no entres, ahora, ve hacia la derecha, elimina a todo enemigo y ve hasta el extremo derecho. Pon mucha atención ahora: Empieza a correr para hacer un Speed Booster, justo antes que llegues al fin del camino presiona hacia abajo (ahora estás agachado y flasheando), ahora presiona A una vez y luego mantén presionado hacia la izquierda hasta que salgas disparado hacia la izquierda cargando con el hombro, para romper una pared en E4 y obtener un Power Bomb Tank.



Ve hacia L7, ahí usa una Power Bomb y sube por el techo continúa hasta un cuarto donde hay un 5 y un 3 en un tipo tablero, pon una Power Bomb ahí y se revelará un Power Bomb Tank, tómalo, regresa a K6 y usa una Power Bomb, sube por un hueco en el techo, continúa hasta llegar a otro Power Bomb Tank (usa más bombas para abrir caminos hasta llegar a tu objetivo). Ahora avanza hasta P8 y

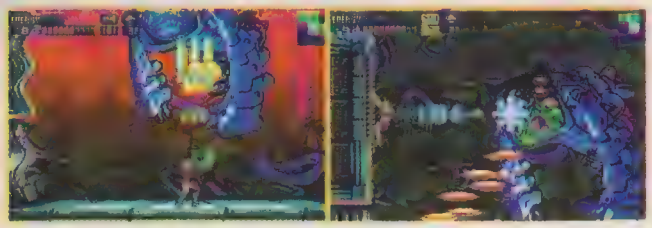


dispara al suelo, caerás en un cuarto lleno de agua, entra en la puerta de la derecha y ábrete camino hasta Q9, donde puedes salir del agua. En el siguiente cuarto, dispara la techo, ve por ahí y a la izquierda hasta llegar a Q8, usa un Power Bomb y verás un Power Bomb Tank, tomalo y ve a T7 donde hay un Save Room.

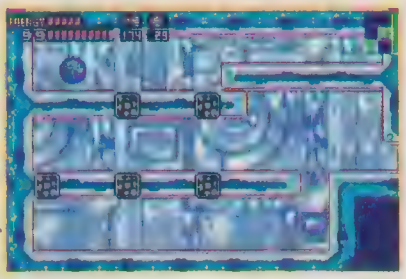
Sal del Save Room e inmediatamente después pon una Power Bomb, y ve por el camino recién abierto, antes de entrar en la puerta de la izquierda, pon otra Power Bomb y verás un Power Bomb Tank, ve por él y ahora sí entra en la puerta de la izquierda donde hay un Restore Room. Ahora ve a U8, y sube hasta U7, elimina al guardián y entra en la puerta, usa una Power Bomb, para descubrir un camino secreto hacia un Energy Tank, ahora déjate caer para ir con el jefe de nivel.

noveno jefe

Más te infunden miedo al darte la misión de lo que realmente te debe preocupar este enemigo. Lo que debes hacer, es mediante disparos con carga preferentemente, destruir un tipo corazón que flashea en azul y rosa. Cuando lo hayas hecho, su cabeza se tornará como la de un insecto, esto es más fácil, sube a la pared escalable de la izquierda y dispara a su cabeza hasta que explote. Su tercera Morfosis, será en el típico parásito circular que ya conoces, así que elimínalo y recobrarás los efectos de la Gravity Suit.



Ahora, abre la puerta pero no entres, ve al extremo derecho y empieza a correr a la izquierda hasta que rompas una pared, entra en la puerta de la izquierda para llegar a S9. En este punto, regresa hasta P11, en la parte derecha hay un peqeño hueco, entra en él y usa una Power Bomb, notarás que del lado opuesto apareció un Icono de Misil así que salta (con Space Jump) y dispara un misil a ese ícono, entra ahí y ve por el Energy Tank (hay piso quebradizo, así que ten cuidado, cruza hasta casi la esquina izquierda y de ahí salta para llear a la parte de arriba, ya que el piso es falso y sigue tu camino hasta que consigas el Energy Tank.



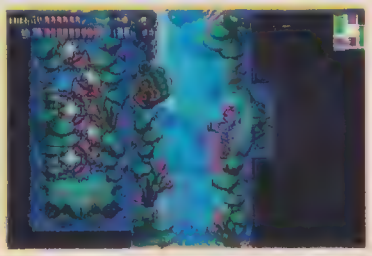
Regresa a Q11, entra en la puerta de la derecha y elimina a todos los enemigos, y empieza a correr para romper una pared en T11 y U11 que te conducirá hasta el Sector 4; si quieres otro Power Bomb Tank, haz un Speed Boost con Salto justo en medio de las paredes que rompes en T11 y U11 para entrar a T12 y tomar dicho tanque y ahora sí, ve hacia la derecha hasta que llegues al Sector 4.

mapa del sector 4

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 4"

Dirígete hasta I9 y salta hacia la izquierda hasta entrar en un pasaje invisible para tomar un Power Bomb Tank. Regresa a I9 y entra en la puerta de la derecha al final del corredor hay un Missile Tank. Regresa a I9 y déjate caer hasta la parte baja y toma la puerta de la izquierda, ahí, pon una bomba en medio del túnel amarillo, aparecerán unos íconos de misiles, así que dispárales misiles y ve por ahí. Sube un poco y verás a un enemigo de color anaranjado, usa una Power Bomb ahí, salta hacia la derecha y entra en el pequeño túnel que te conducirá a I11 donde hay un Power Bomb Tank.

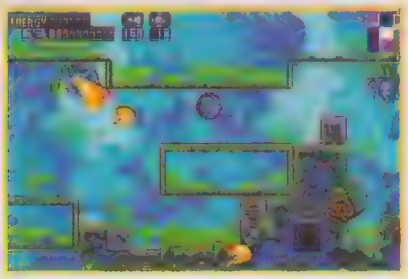
Regresa a donde estaba el enemigo anaranjado y ahora ve por un túnel a la izqueirda, al final del corredor, pon una bomba y déjate caer, continúa tu camino en descenso (usa Power Bomb si gustas) para abrirte camino, recuerda que en este juego hay mucho camino invisible, así que si te atoras, trata de cruzar paredes como si fueras fantasma. Cuando llegues a la parte más baja, pon una bomba en la parte inferior izquierda y déjate caer para llegar a un Security Room donde habilitarás las puertas rojas.



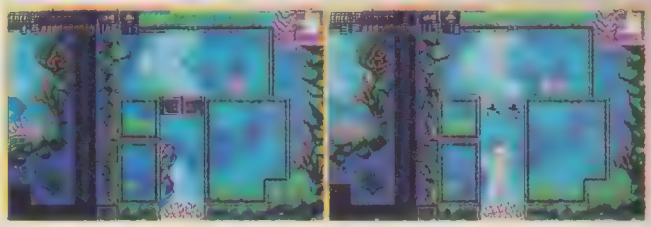
Sal por la puerta de la derecha y en este cuarto, sube mediante el Space Jump por la pared del lado derecho, hasta pararte en un pequeño lugar

donde puedes pararte sin problemas y a tu derecha hay animales de color morado, usa el Morph Ball y salta hacia la derecha para llegar a F14 y ve directo a G15, ahí usa una Power Bomb y ve por el Energy Tank que está ahí.

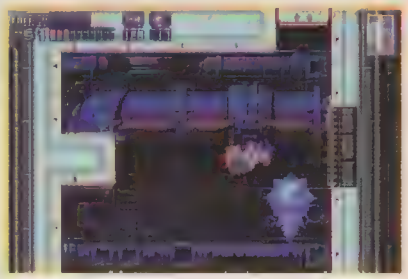
Regresa a E15 y ahora sí. sube por completo con ayuda del Space Jump y entra en la puerta roja de la derecha para llegar a F12, continúa hasta K12, pon una Power Bomb y ve por el camino recién abierto para tomar un Missile Tank. Regresa a F12 y continúa a la derecha hasta M12, sube hasta M10 y entra en la puerta roja. Ve a la derecha hasta un Save Room. Sal del Save Room y ve hacia arriba, verás un parásito barrera, cuando llegues a la parte más alta, ve a la derecha, habrá un enemigo que si te acercas se inflará como globo, así que aléjate un poco y congelalo y ahora sí, pasa por encima de él y entra en la puerta de la derecha.



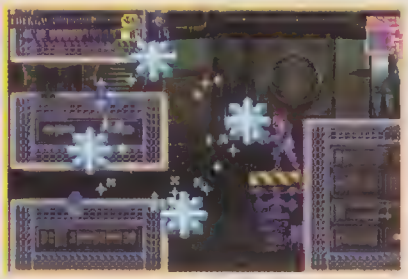
Ve todo a la derecha hasta encontrar un parásito barrera bloqueando el camino, párate enfrente de él (elimina a todos parásitos que te tapen el paso) y empieza a correr hacia la izquierda (mientras corres dispara a las puertas para que se abran) llegarás a un punto donde rompes el suelo, entra en la puerta de la derecha y continúa al final del pasillo, pero no entres en la puerta, si te fijas, hay un hueco en el techo casi arriba de ti, sube usando Space Jump y cuélgate de la pared izquierda, sigue el camino hacia la izquierda hasta que tomes un Missile Tank, ahora regresa al túnel de abajo. Ahora, elimina a todos los enemigos, ve hasta la parte izquierda del túnel y empieza a correr a la derecha, detente justo donde está el hueco en el techo y usa el Speed Booter con Salto para romper el techo y tomar un Power Bomb Tank.



Regresa y ve U9, sube hasta U6 con ayuda de los enemigos globo (congélalos y úsalos como escalones). Entra a T6 y usa una Power Bomb, ahora entra en la puerta roja. Baja un poco y entra en la puerta roja de la derecha donde está el Data Room en T7, donde se te darán los Diffusion Missiles.



Es tiempo de estrenar los Difusion Misiles, párate en el pedestal amarillo con rayas negras y mantén presionado el botón R (para cargar el poder del misil) y cuando esté en carga completa, presiona B para lanzar el misil, esto congelará a lo enemigos de la izquierda, pasa por encima de ellos y déjate caer hasta la parte inferior izquierda, aquí, hay un camino secreto, así que ve todo a la izquierda hasta topar con pared, notarás que hay unos cables con electricidad en P7, usa una Power Bomb y verás un Missile Tank, tómalo y regresa a R7, continúa hasta N6 y usa una Power Bomb para abrir un camino, ve por ahí, pon otra Power Bomb y ve por el camino recién abierto de la izquierda para tomar otro Power Bomb Tank, ahora sólo regresa al Navigation Room del Sector 4 en T5 donde te dirán que vayas al Sector 6.



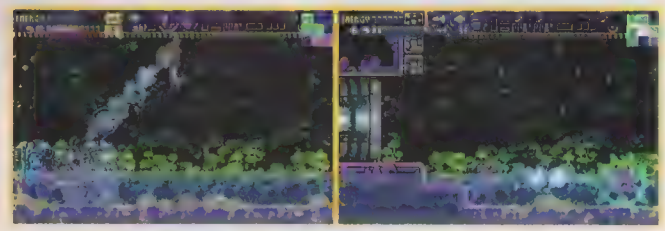
misión 15: sector 6

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 6"

Partiendo del Navigation Room en G4, ve a O6, sigue hacia la izquierda hasta topar con pared, ahí, pon una Power Bomb y sigue a la izquierda y entra en la puerta. Sigue tu camino hasta que caigas en M8, entra en la puerta de la izquierda y continúa hasta un Save Room que está en K10. Sal del Save Room y dispara al suelo de la parte izquierda, déjate caer y entra en la puerta roja. Ve hasta el fondo y hay una puerta de seguridad que no puedes pasar, así que regresa a M8, donde te está esperando un jefe que ya habías conocido.

décimo jefe

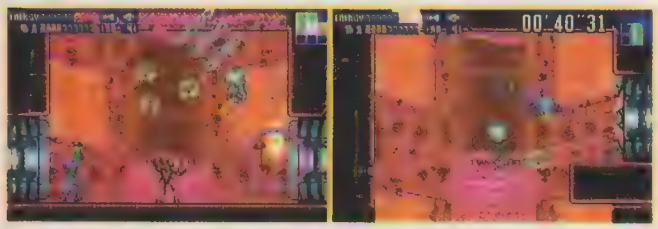
Antes que nada, pon una Power Bomb para que aparezca un pasamanos en el techo y como ya conoces a este enemigo, sólo sigue la técnica anterior para vencerlo. Es decir, usa tus misiles para dispararle a su corazón, la manera más práctica es dispararle en diagonal, cuando dispare sus misiles, sólo utiliza disparos normales para destruirlos y continúa disparando contra el jefe. Después de un rato, cambiará en el parásito tradicional así que dispárale unos cuantos misiles cuando esté abierto su ojo y así puedas obtener la habilidad Wave Beam (recuerda que este rayo penetra las paredes).



Ve hacia la derecha y hasta el final del corredor, dispara tu rayo para penetrar la puerta de seguridad y activar el botón que la abrirá y así, tomar el Missile Tank. Ahora, regresa a la puerta de seguridad que hace un momento no pudiste abrir (la que está a la izquierda del Save Room en K10). Una vez ahí, dispara para abrir la puerta y continúa tu camino a la izquierda, y entra en la puerta roja.

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "MAIN DECK B"

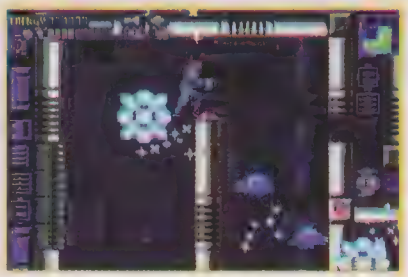
Ve a la izquierda y estarás en un Save Room. Sigue tu camino hacia la izquierda hasta que llegues a un cuarto sin salida, así que regresa un poco y hallarás a SA-X combatiendo. Y unos segundos después empezará un conteo que dice que tienes 60 segundos para salir, así que sube hasta la parte superior derecha de este cuarto con ayuda del Space Jump y entra en la puerta roja (es un poco difícil pero no imposible).



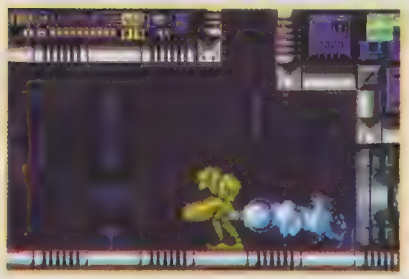
misión 16: sector 1

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "SECTOR 1"

Entra en la puerta roja y estarás en un Navigation Room. Pon atención a lo que te dicen, en verdad es importante... Ahora, ve a la derecha y toma el ascensor. Sube un poco y párate justo en el punto rojo sobre el pilar gris. Ahí, usa una Power Bomb, verás un Energy Tank protegido por unos bloques de misiles, así que usa un misil con carga para congelar a los parásitos voladores que están por ahí, úsalos como escalones y ve hacia por él Missile Tank.



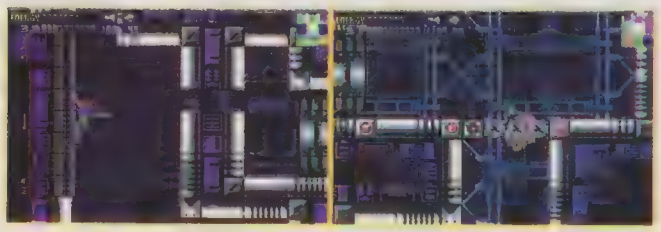
Continúa hasta un Save Room en M13, úsalo y regresa al cuarto anterior, pon bombas enel suelo para revelar un camino oculto que te llevara a L14, aquí es un truco para abrir la puerta: A tu izquierda hay un enemigo, elimínalo usando disparos con carga, pero no lo absorbas, se tranformará en otro monstruo en el techo, elimiínalo con un misil y no lo absorbas, ahora, se transformará en un tipo insecto de color dorado, al cual, sólo podrás eliminar si le disparas misiles en la espalda, una vez que lo hayas vencido, absorbe todos los parásitos amarillos o verdes que libere, con esto, la puerta se abrirá. Entra y conseguirás un Power Bomb Tank. Regresa a L13 y sube hasta la parte más alta, pon una Power Bomb y trepa por la pared recién descubierta y entra en la puerta de la izquierda. Aquí, usa otra Power Bomb para destruir una pared en la izquierda. No aborbas los parásitos para que se tranformen en insectos dorados como el de hace un rato, elimínalo y entra por la puerta de la izquierda. Sube un poco y encontrarás un Save Room, sal de el Save Room y ve hasta la parte baja de este lugar. Entra en la puerta de la izquierda para llegar a H11. Ve al final de este pasillo y elimina al guardián para entrar en la puerta y llegar con otro jefe de nivel.



décimoprimer jefe

Este tipo es un tanto sencillo de eliminar, el problema es que tendrás que ser veloz apretando el botón de disparo para lanzar tus misiles. Lo que debes hacer, es lanzar una serie de misiles en su cuerpo, pero ten cuidado por que puede dañarte con su cola o sostenerte con sus garras (esto bajará drásticamente tu energía), así que tendrás que estár en continuo movimiento y diparando al cuerpo. Tomará una gran cantidad de misiles eliminarlo así que trata de ser lo más certero posible. Una vez que lo derrotes se transformará en el parásito tradicional, así que dipárale misiles para eliminarlo y ganar el Screw Attack, recuerda que este ataque destruye cualquier enemigo que no sea jefe, con realizar un Spin Jump.

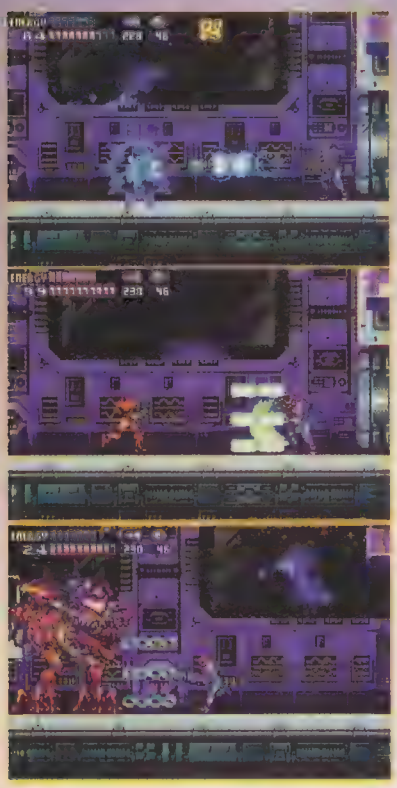
Entra en la puerta de la parte superior derecha y regresa al Save Room que está en H9 y ve hasta L10, pon una Power Bomb para revelar un camino, ve por ahí y baja un poco hasta que veas una pared escalable en la izquierda y una puerta a la derecha. Quédate colgando de la pared y dispara unos misiles hacia la derecha para abrir un túnel, ve por ahí y entra a la puerta para estar en M12 y continúa hasta N12. Pon una Power Bomb en N12 y podrás ver unos bloques con un ícono con un círculo rosa y 4 líneas a cada lado, eso significa que esos bloques sólo se rompen usando el Screw Attack así que hazlo para abrir un camino hacia abajo hasta llegar a N15, de ahí ve a la derecha.



Estarás en O15, recuerda usar el Screw Attack en las paredes para abrirte paso y llegar a R15, ahora, sube hasta R12 y toma la puerta de la derecha y ve hacia el Navigation Room que está en G4 para obtener tu última misión. Una vez que te den tu nueva asignación, tendrás que ir al Main Deck, así que toma el elevador que te llevará al Main Deck.

Misión 17: Main Deck

Las siguientes coordenadas pertenecen al mapa "Main Deck A"



Una vez que estés en el Main Deck, tu objetivo es llegar a O1 así que ve ahí. Notarás que la puerta en Q1 está cerrada y no puedes llegar a O1, regresa y encontrarás a SA-X, usa todo tu poder para eliminarlo, te recomendamos tiros con carga completa. Después este SA-X, se transforma en un monstruo gigante, no te preocupes, este es muy fácil, sólo, deja que salte de un lado a otro y cuando lo haga pasa por debajo de él y dispárale tiros con carga completa, por último, se tranformará en el tradicional parásito así que sigue los pasos de costumbre para eliminarlo. Cuando lo hayas aniquilado, un parásito azul saldrá como con los que te dan las armas cuadno vences a un jefe, pero esta vez no podrás tomarlo, así que ve a O1 para cambiar la órbita y ahora sí, corre hasta tu nave, tienes sólo 3 minutos.

Cuando llegues a tu nave, serás atacado por otro monstruo, deja que se acerque a ti y te dé un golpe con su garra, para que un SA-X, aparezca de pronto y te ayude con este monstruo, disparando a su corazón, sin embargo, el monstuo elimina al SA-X quien se tranformará en un parásito azul, absórbelo para tomar todo su poder y energía. Ahora sí, dispara al corazón de este jefe para eliminarlo, recuerda usar el botón R para disparar en diagonal. Una vez que lo hayas eliminado, sube a tu nave y ... Disfruta el final...

Consigue todos los ítems

Como notas finales, te podemos decir que antes de aventurarte a la última misión, tendrás 2 opciones de las cuales dependerá tanto el tiempo con el que termines tu juego como en el porcentaje de ítems que hayas colectado así que checa bien lo siguiente.

Si lo que quieres es ver el final de Metroid Fusion, podrás dirigirte a terminar de una vez el juego, pero lo que ocurrirá es que lo terminarías sin el 100% de los ítems. Pero si lo que quieres es conseguir todos los ítems antes de terminar el juego y así tener todo completo, te recomendamos que no utilices ningún Navigation Room en cuanto elimines al enemigo que te da el Screw Attack y así vayas directamente a todos los sectores restantes para obtener cada Missile Tank, PowerBomb Tank y por supuesto, los Energy Tank.

Sin embargo, como suponemos que es la primera vez que juegas Metroid Fusión, te recomendamos que termines el juego primero y después regreses a conseguir lo que te haga falta. Es decir, una vez que hayas eliminado al último jefe de este juego y por ende, hayas visto el final del juego, tu archivo se guardará, todos los sectores quedarán abiertos nuevamente y así podrás regresar cómodamente a buscar los objetos que te hagan falta. Más que nada, te recomendamos esto porque así irás conociendo mejor la ubicación de cada ítem y cuando juegues por segunda vez este juego para lograr mejor tiempo, podrás dirigirte más rápido a tus objetivos, puesto que ya conoces todo el camino.

Si tienes duda en donde están ubicados cada uno de los diferentes ítems del juego y ya has dado vueltas y vueltas sin encontrarlos, te recomendamos que cheques los mapas que publicamos, esto porque como sabes, cada vez que colectas un ítem en Metroid Fusion, queda marcado ese lugar con un punto blanco en el mapa, así que lo que puedes hacer en dado caso de que te haga falta algun ítem en cualquiera de los sectores, es comparar el mapa del sector de tu juego, con los que nosotros publicamos en este número y los 2 anteriores y así te guiarás para conseguir el 100%.

Como puedes ver, dependiendo del tiempo y cantidad de ítems colectados, te aparecerá una imagen al final.
Esta te aparece cuando terminaste el juego sin el 100% y excediendote con el tiempo. De hecho esta es la imagen más simple que puedes conseguir.

Esta imagen la consigues si terminas el juego en menos de 3 horas y sin el 100%

Abajo puedes ver la imagen que corresponde al mejor tiempo con el mejor porcentaje de ítems. Sin duda, una buena recompenza por lograr este juego en un tiempo record.

Con el 100% de ítems y excediendose un poco con el tiempo, consigues esta imagen que realmente vale la pena seas o no fan de Samus Aran.

A tu derecha puedes ver la imagen de un juego con tiempo muy bueno pero con poca cantidad de ítems, esta es de las mejores imagenes del final.

03/03-1:
Mario Kart 64

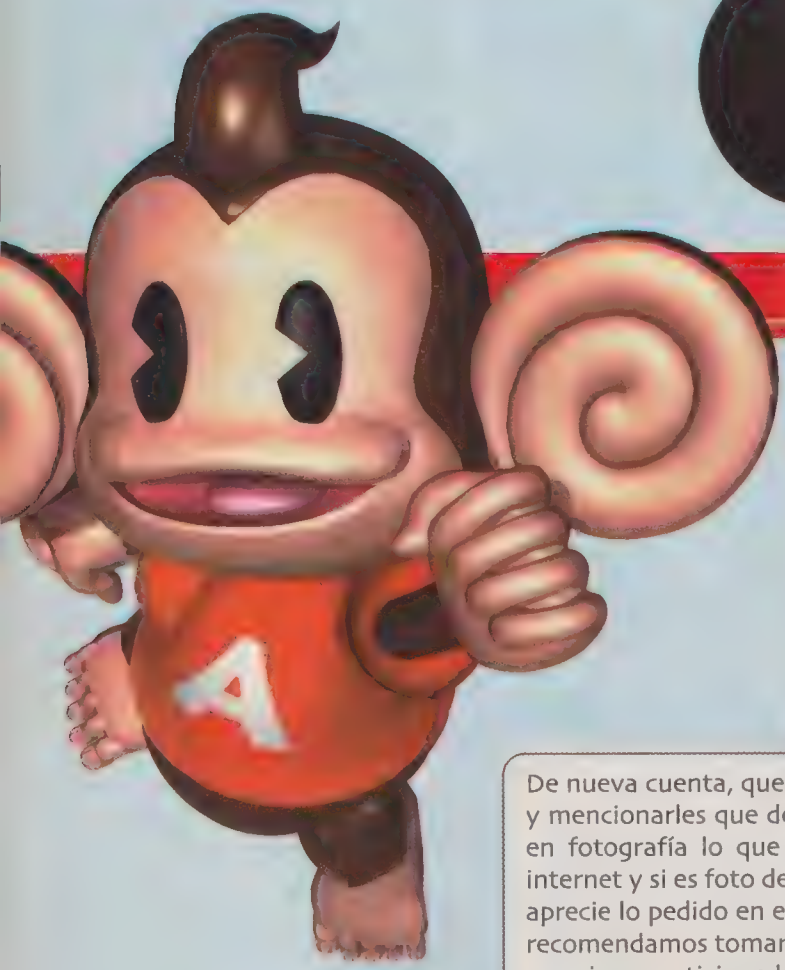
Los lectores están poniéndose cada vez más las pilas y nos envían Retos para compartir con los demás y demostrar quién es quién en los juegos. Nuestro cuate Omar Isamael Flores Escutia vino a traernos un par de fotos y a mostrarnos sus récords en dos juegos muy buenos; empecemos con el divertido Mario Kart para el Nintendo 64.

Pista:	Tiempo:	Best Lap:
D.K.´s Jungle Parkway	00'46"73	00'06"62
Choco Mountain	01'45"07	00'31"22
Wario Stadium	00'39"75	00'04"91

03/03-2:
Mario Kart Super Circuit

Y Omar no se quedó atrás con la versión de este estupendo juego para el Game Boy Advance, donde hizo un récord bastante bueno en la última pista, así que aquí está su mejor tiempo para ver quién lo vence.

Pista:	Tiempo:	Best Lap:
Rainbow Road	0'52"41	0'15'98



RETOS ANTERIORES

08/02-1:
Súper Monkey Ball

Aquí está una muestra de que los Retos no terminan realmente, checa este récord del hermano del Panteón que abre de nuevo el Reto de Super Monkey Ball, en el modo de Target, con 15 turnos, con o sin Wheel of Danger.

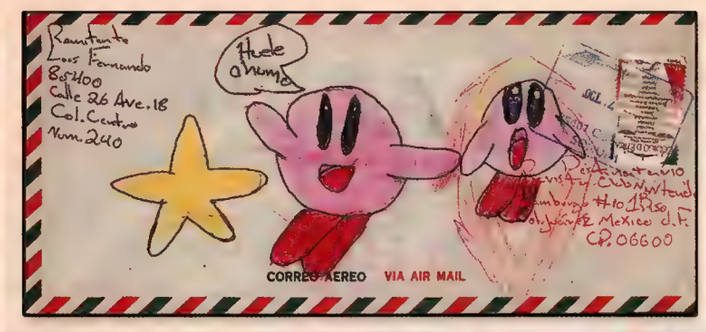
Enrique Ríos D. (AEslabón4)
6340 Puntos

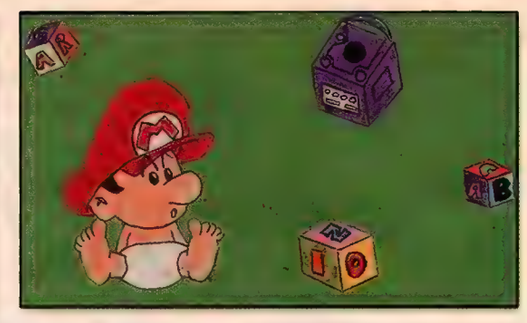
De nueva cuenta, queremos agradecerles su participación en esta sección y mencionarles que deben enviarnos o traernos en video formato VHS o en fotografía lo que pedimos en cada Reto. No se aceptan fotos vía internet y si es foto de AGB, favor de tomar el sistema entero en donde se aprecie lo pedido en el Reto correspondiente para evitar confusiones. Les recomendamos tomar las fotos sin flash en un cuarto bien iluminado, ¡así que sigan participando!

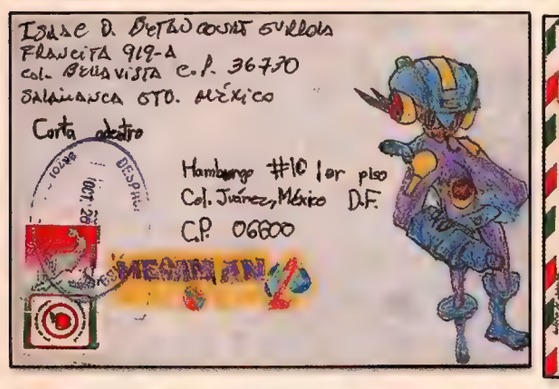
© 1993-2002 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

Oh dios mio mataron a Kenny
Destino:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 1er piso
Col. Juárez México D.F.
C.P. 06600

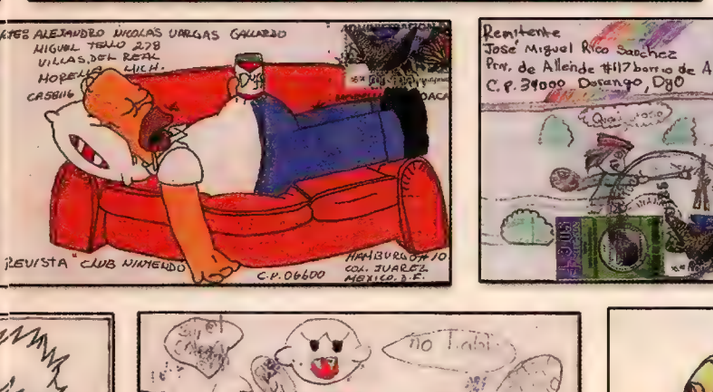
¡ho no!
¡Qué buena batalla Luigi!
Galeri d' adelein


Remitente
Luis Fernando
85400
Calle 26 Ave. 18
Col. Centro
Num. 240
¡Huele a humo!
CORREO AEREO
VIA AIR MAIL
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 1Piso
Col. Juárez México D.F.
C.P. 06600




Jose D. Ortaocoust Guillola
Francita 919-A
Col. Bellavista C.P. 36770
Salamanca Gto. México
Carta abierta
Hamburgo #10 1er piso
Col. Juárez, México D.F.
C.P. 06600
MEGAMAN

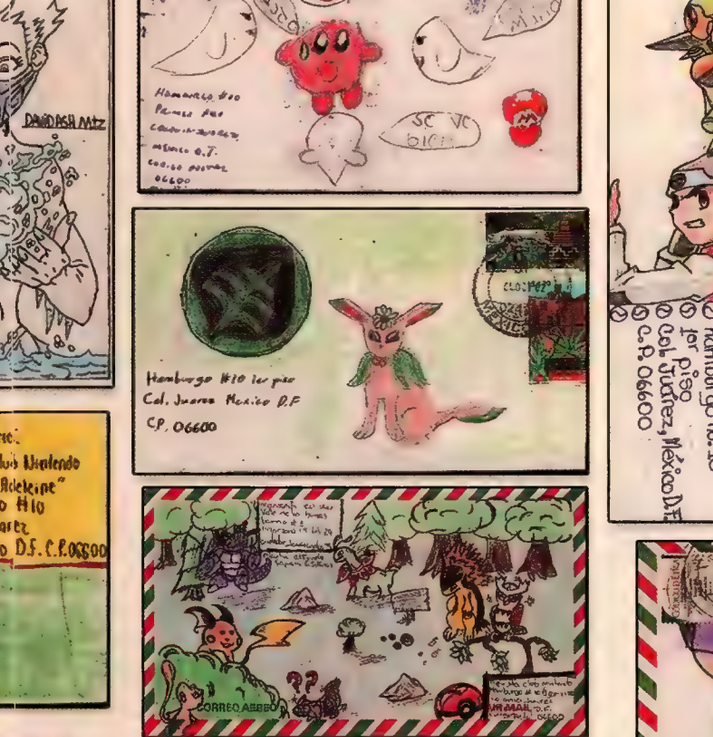
Oscar Ivan Castro
Calle 2 de Abril
Col Futuro
#42 81
Cd Juarez Ch.
C.P. 32320
¡Era mas alto no?
Revista Club Nintendo
Galeria de Adeleine
Hamburgo #10
1er Piso Col Juarez
México D.F.

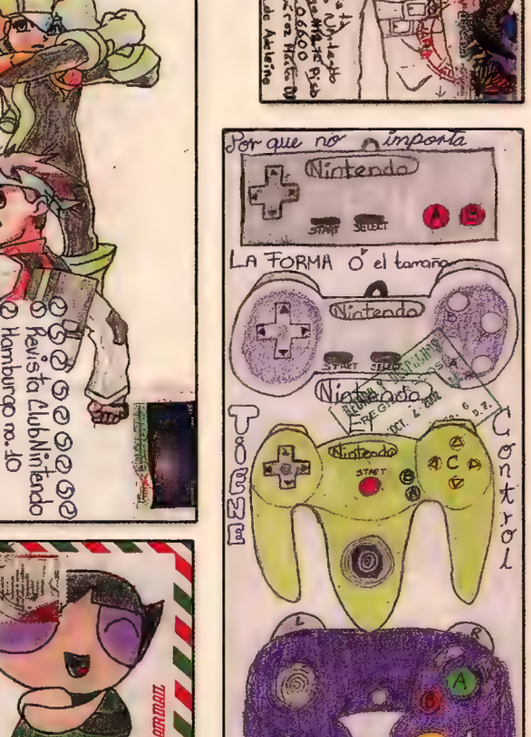

JESÚS ALEJANDRO NICOLAS URRUTIA GALLARDO
MIGUEL TELLO 278
VILLAS DEL REAL
HOPELCHEN CAMP.
CASSILE
REVISTA CLUB NINTENDO
C.P. 06600
HAMBURGO #10
COL. JUAREZ
MEXICO D.F.

Remitente
José Miguel Rico Sanchez
Pro. de Allende #117 barrio de Analco
C.P. 34000 Durango, Dgo
Destino
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 1º Piso
Col. Juarez. Mexico DF
C.P. 06600

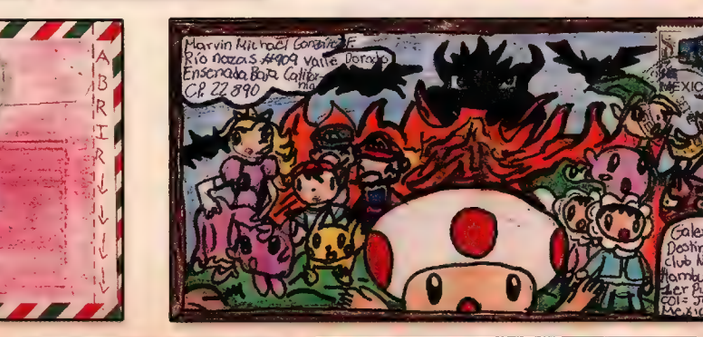
Remitente:
Mario A. del Castillo.
Av. Villa del Torreón #1759
Fracc. Rincon de la Merced
C.P. 29293 Torreón Coahuila.
e-mail: dacke@eamas.com
Destinatario:
Revista Club Nintendo
Galeria d' Adeleine
Hamburgo #10 Col. Juarez.
C.P. 06600 Mexico D.F.

ZAPOPAN
CORREO AEREO
AIR MAIL
LOS NUEVOS
Destino: Revista
Club Nintendo, Hamburgo #10
Col. Juarez C.P. 06600 México D.F.

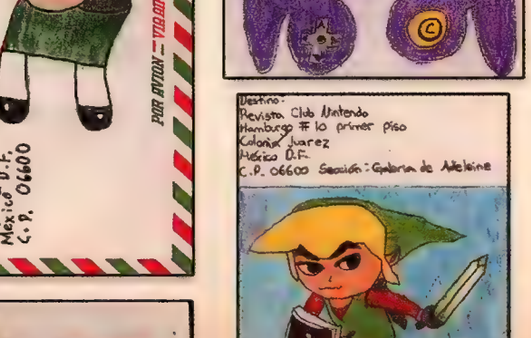

DAVIDASH Mtz
Hamburgo #10 1er piso
Col. Juarez México D.F.
C.P. 06600


Revista Club Nintendo
Hamburgo #10
Col. Juárez
C.P. 06600
México D.F.

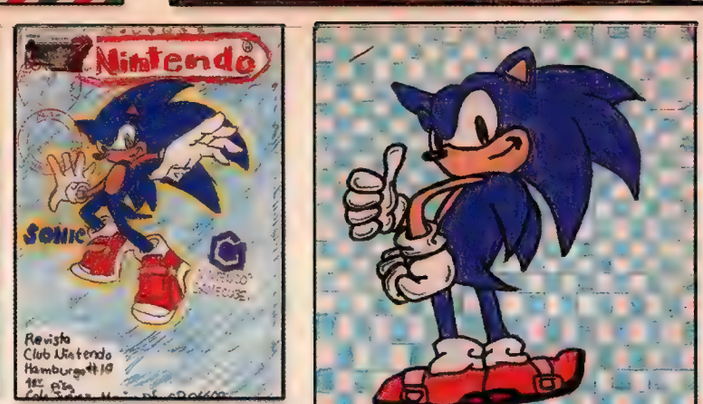
ABRIRLLLLL


Marvin Michael Gonzalez E.
Río Nazas #4909 Valle Dorado
Ensenada Baja California
C.P. 22890
Galeria d'adelein
Destino: Revista
club Nintendo.
Hamburgo #10
1er Piso
Col. Juarez C.P. 06600
México D.F.

STAR FOX ADVENTURES
Destinatario:
Revista Club
Nintendo Hamburgo
#10 1º piso Colonia
Juárez C.P. 0600
México Distrito Federal


Por que no importa
Nintendo
LA FORMA O el tamaño
Nintendo
TIENE
Control
Revista Club Nintendo
Hamburgo #12 Col. Juarez
México D.F.
C.P. 06600
POR AVION — VIA AIR MAIL
Destino:
Revista Club Nintendo
Hamburgo # 10 primer piso
Colonia Juarez
México D.F.
C.P. 06600 Sección: Galeria de Adeleine

Super Kirby Sunshine

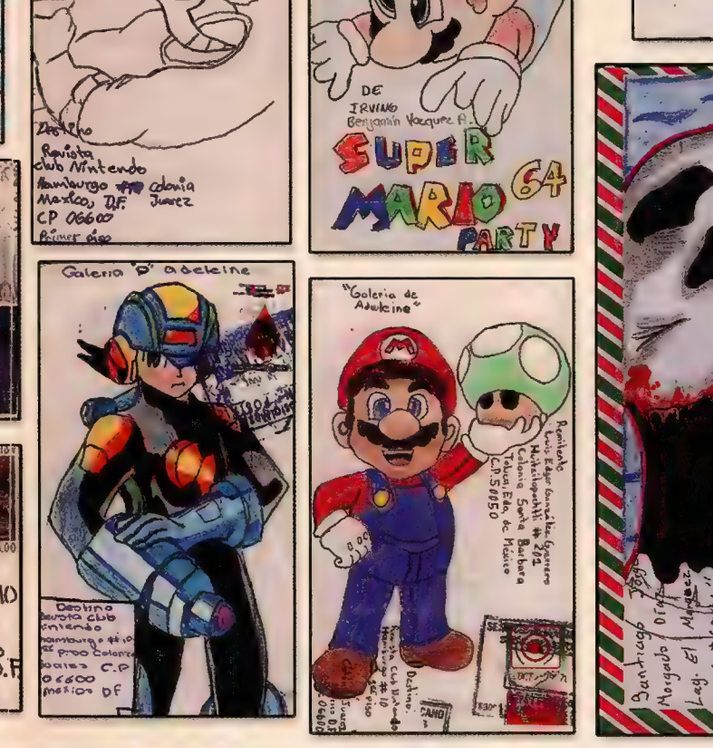

Nintendo
SONIC
Revista
Club Nintendo
Hamburgo #10
1er piso

Destino:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 1er piso
Col. Juarez
México D.F.
C.P. 06600

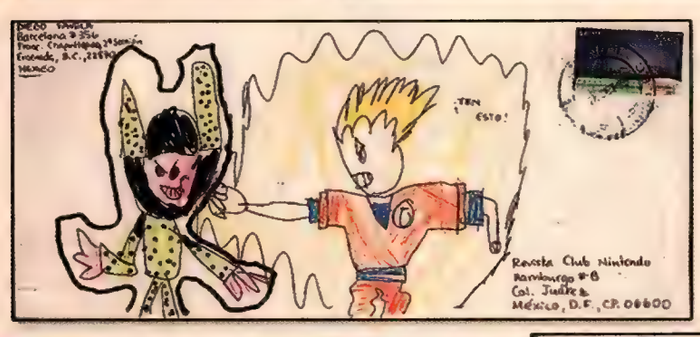
Destino: Revista
Club Nintendo
Hamburgo #10
Col Juarez
C.P. 06600
México DF

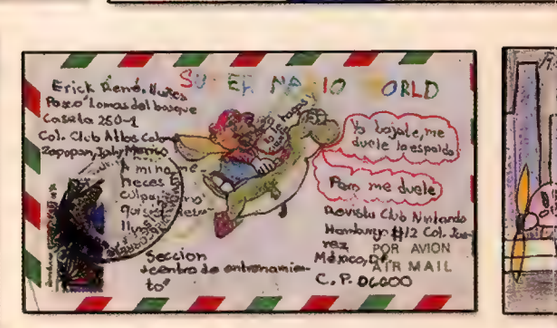
Destinatario:
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 1er piso
Col. Juarez México D.F.
C.P. 06600
Sección: Galeria de Adeleine.
Remitente:
Eric Springer Avancio
Priv. Hoc Cabalito #4
Col. San Cristobal C.P. 62230
Cuer. Morelos.

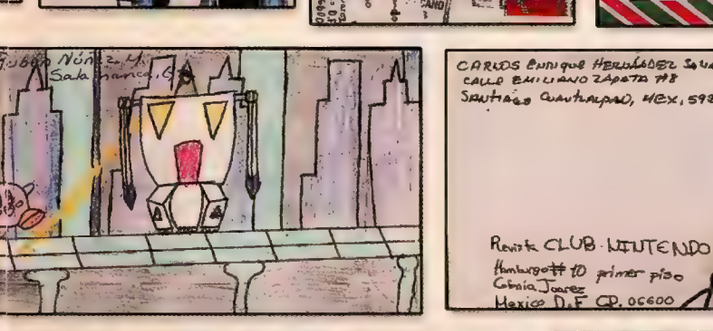
Juan Adrián Arias Bautista
Calle Tucán 146 Col. Aralias
Puerto Vallarta cp. 48300
Medabots
revista
club Nintendo
Hamburgo #10 1er piso
Col. Juarez México D.F. C.P. 06600
Mario Party 4
DR. PICAU
Revista club nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México D.F.

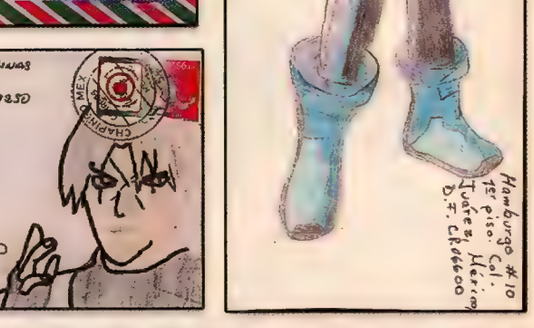

Hamburgo #10
1er piso
México D.F.
¡Ayuda!
1000000
Galeria 'D' adeleine
Destino
Revista club
nintendo
Hamburgo #10
1er piso Colonia
Juarez
C.P. 06600
México D.F.
Luis F. Buenfil Espadas
Calle 1-A #354 x44
Fracc. Campestre
C.P.
Merida, Yucatan
México
Hamburgo #10
Col. Juarez
1er piso México D.F.
C.P. 06600
CV

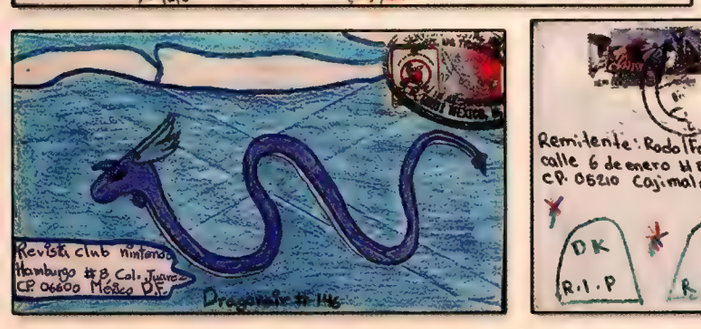
Destino
revista club nintendo
Hamburgo #8 Col.
Juarez C.P. 06600
México D.F.
SUPER MARIO
SUNSHINE
Hamburgo #10
1er piso. Col.
Juarez México
D.F. C.P. 06600

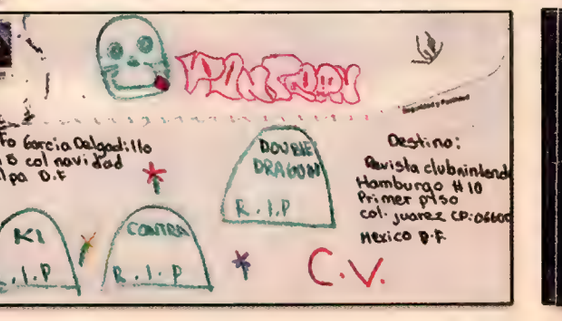

Revista Club Nintendo
Hamburgo #8
Col. Juárez
México, D.F., C.P. 06600


SUPER MARIO WORLD
Yo bajale, me duele la espalda
Pero me duele
Revista Club Nintendo
Hamburgo #12 Col. Juarez
México, D.F.
POR AVION
AIR MAIL
C.P. 06600
Seccion centro de entrenamiento




CARLOS ENRIQUE HERNÁNDEZ SOLANAS
CALLE EMILIANO ZAPATA #8
SANTIAGO GUADALUPAO, MEX, 59850
Revista CLUB NINTENDO
Hamburgo #10 primer piso
Colonia Juarez
Mexico D.F. CP. 06600


Revista club nintendo
Hamburgo #8 Col. Juarez
C.P. 06600 México D.F.
Dragonite #146


Remitente: Rodolfo Garcia Delgadillo
calle 6 de enero #8 col navidad
C.P. 06210 Cajimalpa D.F
DOUBLE DRAGON
R.I.P
DK
R.I.P
K1
R.I.P
CONTRA
R.I.P
Destino:
Revista clubnintendo
Hamburgo #10
Primer piso
col. juarez C.P. 06600
Mexico D.F.
C.V.

OLIMAR'S
ANGELS

REMITE
Fernando Manuel Alfaro Mayorga
Fermin Riesfro 1563
C.P. 44190
Guadalajara, Jal.
PAR AVION
CORREO AEREO
AIR MAIL
REVISTA CLUB NINTENDO
Hamburgo #12 Primer piso
Colonia Juárez
C.P. 06600 Mexico D.F.
Dr. Mario. 'Urgente'

GAME BOY ADVANCE

RUBY VERSION

www.nintendo.com

Encuéntralo en El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears

El sistema videojuegos y accesorios se venden por separado.

gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México

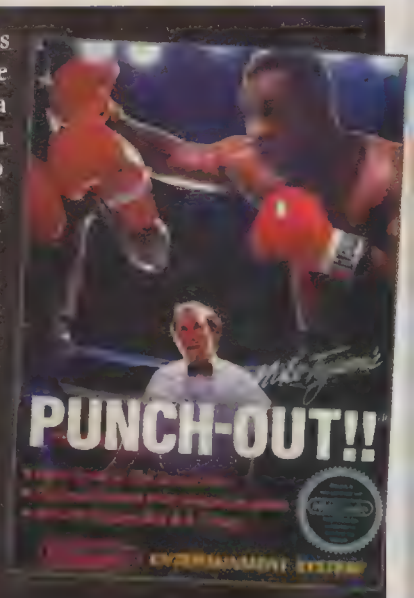
TM, ® y logo de GameBoy Advance son Marcas Registradas de Nintendo. TM, ® 2002

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

Bienvenidos sean una vez más a mi sección. Estoy muy contento pues he recibido muchas cartas y mails con felicitaciones, dudas, quejas, sugerencias y palabras altisonantes que me hacen ver mis errores y mis aciertos, así que les pido que me sigan escribiendo para saber cuáles son todas sus inquietudes y poder pulir más esta sección para que sea de su agrado; por cierto, espero que ya hayan ahorrado para comprarse su excelentísimo Game Boy Advance SP porque yo ya estoy listo para jugar todos mis viejos cartuchos del clásico "ladrillo", los de GB Color y los de Advance en todos lados. No, no es un comercial, lo que pasa es que muy personalmente pienso que este sistema es casi la reencarnación del legendario SNES (que como sabrás, es mi sistema favorito) y lo mejor de todo es que es portátil, así que se los recomiendo mucho, especialmente porque tiene luz integrada para que no tengas que estar buscando el punto exacto en el foco de la lámpara de tu habitación.

Este mes voy a revisar un juego que hizo historia y que hasta ahora no he bajado del pedestal como el juego de box más padre y divertido de todos los tiempos. Mike Tyson´s Punch Out! es una joya que no puede faltar en la colección de los más veteranos del control, así que les voy a dar los tips para que derroten a todos los enemigos de este estupendo título que ya me han pedido bastantes lectores.



Little Mac

El héroe de este juego no es el polémico Mike Tyson, sino un prometedor muchacho de nombre Little Mac. Este bofe sin sueldo debe escalar la difícil cumbre del boxeo profesional junto con su manager, quien le da consejos y se hace guaje cuando hay que tirar la toalla. Controlar a Little Mac es fácil, pero debes tomar en cuenta que lo más importante es que practiques para que aprendas a usar a Mac como si fueras tú mismo y tengas buenos reflejos, pues los necesitarás.

Control Pad

Izquierda/Derecha:	Little Mac **esquiva golpes** hacia cada lado.
Abajo:	**Defensa** (presiona dos veces para esquivar hacia abajo)
Botón A:	**Gancho derecho**
Botón B:	**Gancho Izquierdo**
Arriba + Botón A:	**Uppercut derecho**
Arriba + Botón B:	**Uppercut izquierdo**
Start:	**Power Uppercut** (debes tener una estrella para ejecutarlo)
Select:	**Recuperas corazones** entre Rounds (Debes presionar Select rápidamente cuando aparezca la pantalla que indica qué Round sigue)

Cosas que debes saber

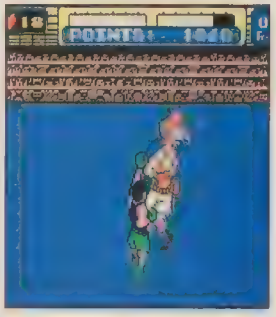
-Las estrellas se obtienen al darle un golpe al contrincante cuando esté muy descuidado, varía con cada uno.

-Los corazones son tu stamina, cuando fallas un golpe o eres golpeado, te quitan corazones; cuando llegas a cero, tu personaje se pone rosa y no puede atacar, solamente esquiva los ataques hasta que se normalice.

-Si tiras a un oponente tres veces en un solo Round, ganas por Knockout Técnico.

Minor Circuit

-Glass Joe-



Para derrotar a este pugilista veterano debes esperar a que sus ojos brillen, en este momento, el tirará un golpe que deberás esquivar. Inmediatamente, dale uppercuts a la cara alternando izquierdo y derecho hasta que lo tires; si tienes estrellas, no dudes en usar un Power Uppercut. Si ves que dice "C´mon" (vamos), es que usará su técnica especial, simplemente mídelo y tírale un uppercut para enviarlo directamente a la lona.

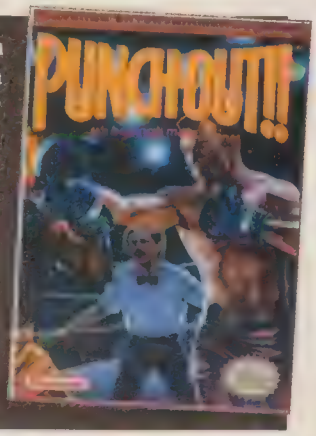
-Von Kaiser-

Espera a que este mostachón mueva la cabeza, esto quiere decir que te lanzará un golpe; detenlo con un gancho para que obtengas una estrella; repite la jugada hasta tener las tres estrellas. Cuando las tengas, espera a esquivar un golpe (recuerda el movimiento de su cabeza) y dale un uppercut seguido de un Power Uppercut para mandarlo a la lona; repite esta jugada hasta vencerlo.

-Piston Honda
(primera aparición)-

Mantente esquivando sus ataques o dale uppercuts antes de que te ataque para obtener estrellas; cuando mueva las cejas, dale rápidamente con un Power Uppercut. Si ves que se retira y se mueve a los lados, quiere decir que te atacará con su técnica especial, puedes poner defensa a sus seis ataques y golpearlo justo después, o bien, medirlo y darle un gancho cuando se acerque.

De este clásico de NES apareció una segunda edición en donde Mike ya no es la estrella pues tuvo un par de problemillas que dañaron su imagen, así que aquí el malo es Mr. Dream, quien es exactamente igual a Tyson en sus ataques, pero de distinto aspecto. De todas maneras, los tips que les doy sirven sin problemas para ambos títulos, así que no te preocupes si tienes uno u otro.



Major Circuit

-Don Flamenco
(primera aparición)-

Para vencer a este intento de Vega debes golpearlo una vez en la cara y esquivar su uppercut. Cuando esquives su golpe, dale uppercuts alternando izquierda y derecha, pero no se trata de darle rápidamente, sino con ritmo.

-Great Tiger-

Espera a que la joya de su turbante flashee para darle un uppercut y obtener una estrella. Cuando tengas estrellas, esquiva un golpe para usar un Power Uppercut. Cuando veas que retrocede, espera a que empiece a girar alrededor del ring tirándote golpes (cinco en total), pon defensa en las cinco ocasiones para que él se maree y de un solo uppercut lo mandes a la lona.

-King Hippo-

Este sujeto es sumamente sencillo de vencer. Espera a que abra la boca para darle rápidamente un uppercut para que le tires el short, en este momento, dale repetidos ganchos alternando izquierda y derecha hasta que lo noquees, con una caída es suficiente.

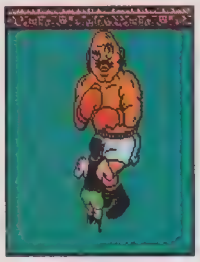
-Bald Bull
(primera aparición)-

Espera a que gire su guante pues te tirará un golpe, esquívalo y contraataca rápidamente con un uppercut del mismo lado, después dale un uppercut seguido de otro de diferente lado. Si ves que se va hacia atrás, quiere decir que usará su técnica especial, así que debes detenerlo con un gancho para enviarlo a la lona.

-Piston Honda
(segunda aparición)-
Este sujeto vuelve por la revancha más rápido que antes; debes seguir la misma técnica para vencerlo pero debes ser más véloz en esta ocasión.

-Soda Popinski-
Cuando veas que se agacha para darte un uppercut, dale rápidamente un gancho de ese lado para obtener una estrella; esquiva su siguiente golpe. Ahora dale un uppercut seguido de un Power Uppercut para tirarlo, repite la jugada. Si ves que baila y mueve los pies, quiere decir que brincará tres veces y te tirará un gran uppercut; solamente mide su movimiento y dale un gancho en su tercer salto para tirarlo.

-Bald Bull
(segunda aparición)-
Este gran enemigo también regresa por su venganza, pero ahora te costará más trabajo tirarlo. Debes conseguir estrellas y darle un uppercut seguido de un Power Uppercut para tirarlo. También puedes mandarlo a la lona al detener su embestida con un gancho, pero ahora deberás ser más rápido al enfrentarlo.



-Don Flamenco
(segunda aparición)-
En el segundo enfrentamiento con este español debes ser más veloz y darle golpes rápidos y esquivarlo mucho para que puedas noquearlo en el segundo Round, ya que tendrá la stamina más baja.
Recuerda contraatacarlo cuando falle su uppercut.

-Mr. Sandman-
Este es un enemigo muy difícil con el que deberás tener rápidos reflejos para vencerlo. Su ataque es muy similar al de Piston Honda, cuando veas que mueve los guantes, es que va a tirar un golpe, esquívalo. Cuando falla un uppercut, contraataca inmediatamente con un uppercut y dale tres ganchos alternados. Cuando veas que mueve los pies y flashea, te atacará con tres poderosos uppercuts; esquiva sus golpes y devuélvele un rápido uppercut y tres ganchos alternando izquierdos y derechos hasta que lo tires.

-Super Macho Man-
Con este enemigo debes ser más rápido que nunca, esquiva sus golpes y dale rápidos uppercuts cuando falle. Si le pegas en la cabeza cuando esté recogiendo el brazo para darte un uppercut, obtendrás una estrella. Su técnica especial es un gran gancho o varios golpes consecutivos hasta noquearte. Solamente esquiva sus ataques a la izquierda hasta que acabe y puedas darle varios golpes (preferentemente Power Uppercut), pero debes practicar pues es difícil esquivarlo

-Mike Tyson-
Para que Little Mac derrote a este inmenso boxeador debe convertirse en Jedi o bien, seguir estas técnicas: En el primer Round, él te tirará rápidos y fuertes golpes que te mandarán a la lona de un solo impacto; debes esquivarlos rápidamente para poder darle un uppercut. En el segundo Round podrás obtener algunas estrellas para contraatacar sus ataques. Aquí usará el mismo golpe fulminante o bien, cuatro series de ganchos o una pequeña advertencia al parpadear y tirarte seis ganchos alternando izquierda y derecha. Si puedes, dale un uppercut en la cara cuando parpadee para obtener una estrella, cuando falle un golpe, dale un Power Uppercut.

No te desanimes si Mike te elimina rápidamente, es un enemigo realmente difícil, pero no imposible. Debes practicar mucho para poder derrotarlo, checa cómo luce en la lona.

Para terminar, aquí está el password para que inicies el juego en Another World Circuit, que es con los mismos boxeadores, pero en diferente orden.
1357924680, deja el cursor en el cero y presiona y mantén Select + A + B para que empieces este otro reto.

Pues me despido por ahora, quiero reiterarles mi más profundo agradecimiento por su apoyo y aceptación de esta sección y que me escriban por correo normal a: Amores 707 int. 401 Col. Del Valle, C.P. 03100 México, D.F. o vía e-mail a: panteon@nintendo.com.mx para saber todas sus dudas, quejas, puntos de vista y todo lo que quieran; incluyan por favor sus datos completos, incluyendo si tienen e-mail. ¡Hasta el mes que viene!

No cabe duda de que éste, es uno de los mejores títulos de multijugadores en los que nos hemos enfrentado. Este título no sólo es enormemente divertido para los fans de este reptil de gran tamaño, sino que también es una buena opción para los que no lo conozcan. Por esa razón, te vamos a dar unos tips que estamos seguros que te serán de gran utilidad para que le saques todo el jugo a este estupendo juego.

Controles básicos:

Control Stick / Control Pad:	Mueves a tu monstruo por la pantalla
Control Stick:	Diriges la dirección de tu ataque de rayos.
Botón A:	Golpe.
Botón B:	Patada.
Botón X:	Ataque Fuerte (si lo presionas al levantarte, atacarás al enemigo por abajo antes de levantarte).
Botón Y:	Defensa.
Botón Z:	Presiónalo una vez para lanzar un proyectil. Déjalo presionado para cargar poder, suéltalo para lanzar el rayo antes (si dejas que cargue completo, dispara automáticamente).
Botón L:	Si lo presionas solo, te agachas (presiona Y para poner defensa agachado) Si lo presionas junto a una dirección del Stick/Pad, corres.
Botón R:	Salto (puedes atacar durante el salto), algunos personajes como King Ghidorah o Rodan pueden volar por unos momentos si lo dejas presionado. Si dejas presionado R y usas el botón Z, le disparas automáticamente a los blancos voladores (Mothra, Rodan, Hedorah, etc).
Botones A+B:	Agarras a un oponente o edificio, después puedes presionar uno de los siguiente botones: A, B, X. Solamente puedes agarrar los edificios que brillan en rojo y sólo puedes aventarlos con A.
Botones A+X:	Rugido. Si estás en estado Rage, ejecutas el Rage Attack.
Botones B+X:	Provocación.

Modos de juego

Versus Mode:
Este es el clásico modo de retas; puedes combatir a un monstruo controlado por el CPU o bien, a un amigo.

Adventure Mode:
El modo principal de juego, podría decirse que es el modo de historia. Deberás elegir a un monstruo para pelear contra los demás y liberarlos del control de los alienígenas que planean apoderarse de la Tierra. El orden de los enemigos varía según el monstruo que elijas.

Survival Mode:
Si ya te crees todo un maestro en el control de tu monstruo, es hora de que te pongas a prueba.
Aquí deberás enfrentarte a una serie ilimitada de monstruos pero con una sola barra de energía y no tendrás continues, así que te recomendamos que primero masterizes bien a tu monstruo antes de entrar en este modo.

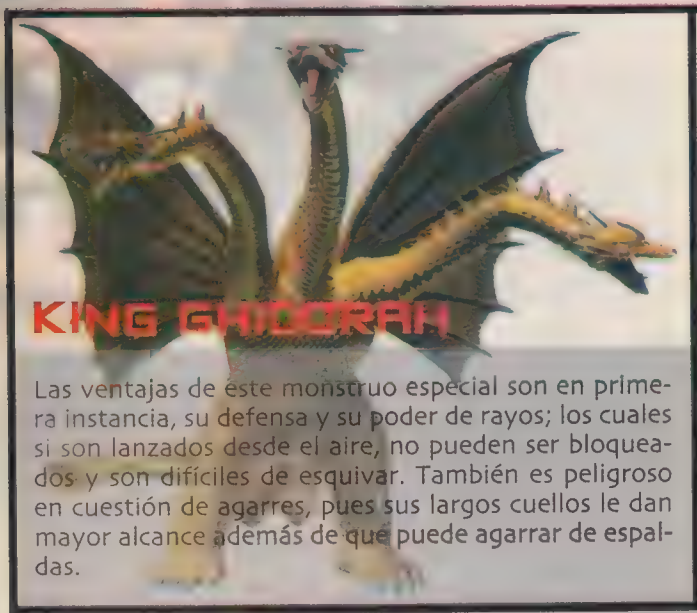
Melee Mode:
Si buscas acción en grande, tú y cuatro personas más pueden competir en este violento modo de juego. Claro está que pueden participar de 2 a 4 jugadores, cada uno debe eliminar a cuantos oponentes pueda sin ser eliminado el mayor número de veces antes de que el tiempo termine.

Team Battle:
En este modo podrán formar equipos para enfrentarse. Deben tomar muy en cuenta que los miembros del mismo equipo pueden dañarse entre sí; de manera que deben tener cuidado con sus ataques para no darles ventaja a sus oponentes, claro que esto le da más realismo y diversión al encuentro.

Destruction Mode:
De los modos más divertidos del juego. Tu misión es causar la mayor destrucción que puedas. Por cada edificio que destruyas o daño que causes, obtendrás puntos, obviamente, mientras más grande sea el edificio, mayor será tu puntuación. La cosa es que los demás también querrán destruir sin que tu destruyas primero, así que los ataques entre monstruos serán comunes.

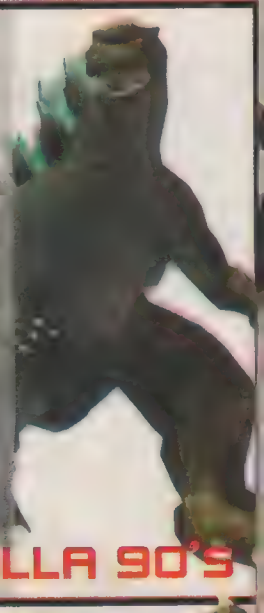
Los Monstruos

Algo que nos pareció muy bueno y justo es que a diferencia de otros títulos donde las habilidades y valores de los personajes son muy marcadas, en Godzilla DAMM los monstruos son muy balanceados y no hay uno que sea mucho más fuerte o ágil que otro y por ende, no hay mayor favoritismo que el hecho de elegir al monstruo que uno prefiera. Así que aquí no tendrás que temer por personajes casi invencibles como Mewtwo o Zelda (Sheik); todos son muy balanceados y todos pueden ser temibles con la pura práctica. Te vamos a dar una lista de los monstruos que hay y una pequeña descripción para que los conozcas a todos.



KING GHIDORAH

Las ventajas de este monstruo especial son en primera instancia, su defensa y su poder de rayos; los cuales si son lanzados desde el aire, no pueden ser bloqueados y son difíciles de esquivar. También es peligroso en cuestión de agarres, pues sus largos cuellos le dan mayor alcance además de que puede agarrar de espaldas.



Además de ser un personaje el cual los fans elegirán inmediatamente por el simple gusto de jugar con él; Godzilla 90's es uno de los monstruos más balanceados del juego. La mayor ventaja de este popular monstruo es la distancia a la que puede atacar, en primer lugar, su cola le da mucho alcance para golpear a sus enemigos sin acercarse mucho y por otra parte, su aliento de fuego te puede alcanzar casi en cualquier parte de la pantalla, así que lo mejor es acercártele mucho cuando pelees contra él.

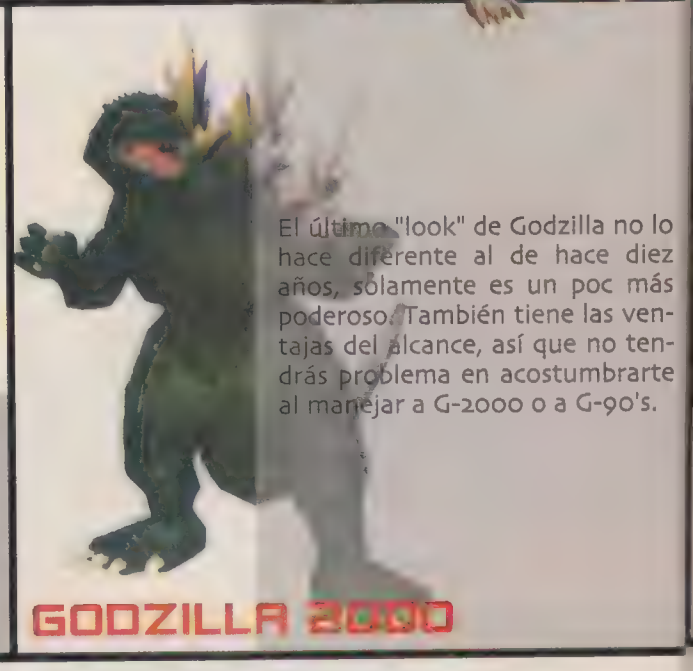
GODZILLA 90'S

Anguirus es el único personaje del juego que puede caminar hacia delante al estar de espaldas. Esto te sirve de mucho pues el lomo espinoso de Anguirus lo protege contra cualquier ataque físico; haciendo que el oponente se quede quejándose por unos momentos, dándote la oportunidad de agarrarlo o golpearlo. Al correr. Anguirus se mantiene muy abajo, por lo que le es más fácil esquivar los proyectiles de los demás monstruos.

ANGUIRUS

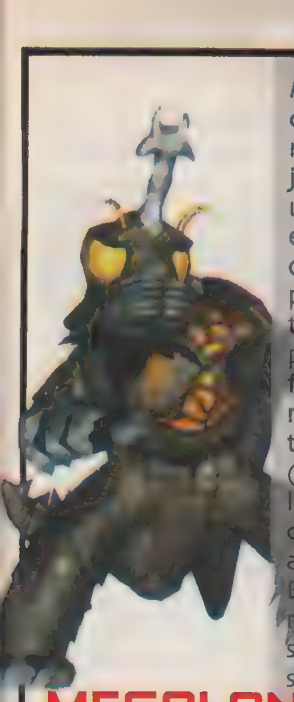
GIGAN

Este monstruo es un poco más complicado de manejar porque es muy lento en sus movimientos, tanto en sus agarres, como en sus poderes. Debes ser muy preciso para saber usar a este personaje pues sus movimientos te dejan muy abierto a un contraataque. Aunque como todo, si eres un videojugador experimentado, Gigan puede ser letal en tus manos.



El último "look" de Godzilla no lo hace diferente al de hace diez años, solamente es un poc más poderoso. También tiene las ventajas del alcance, así que no tendrás problema en acostumbrarte al manejar a G-2000 o a G-90's.

GODZILLA 2000



Megalon es un monstruo sencillo de controlar, lo que lo hace muy recommendable para aprender a jugar. Su proyectil (al presionar una vez Z) deja una llamarada en el suelo que puede quemar al otro monstruo dejándolo abierto para un segundo ataque; lamentablemente, Megalon también puede ser dañado por su mismo fuego si lo tocas, así que mide tus movimientos. Otra ventaja que tiene es su ataque subterráneo (presiona L y luego R), mientras los haces, Megalon es inmune a cualquier ataque. Cuando quieras atacar a tu enemigo, presiona A, B o X. Lo malo es que este movimiento te consume tu energía y si se acaba, Megalon emerge cansado, totalmente vulnerable.

MEGALON

DESTOROYAH

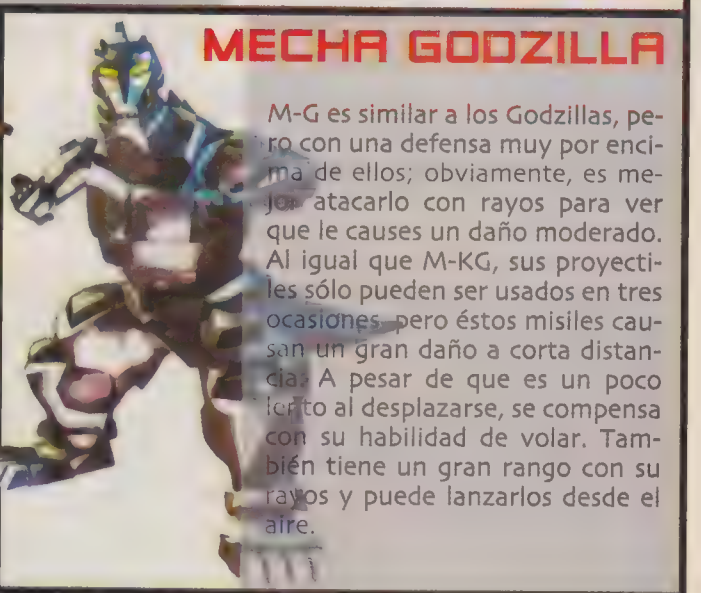
Este poderoso monstruo es de los más fuertes del juego. Tiene ataques que causan una gran cantidad de daño que lo hacen un enemigo formidable, además de que su ataque Oxigen Absorber (presiona el botón Z una vez) atrae a los enemigos a una distancia adecuada para atacarlos. Su aliento de fuego es también mortífero, así que este es un enemigo muy ofensivo, especialmente a corta distancia.

Este es el monstruo más rápido del juego, tanto para correr, como para volar. Dado que su velocidad es su mejor ventaja, puedes suponerte el tipo de juego que puedes armar con este personaje. También su agarre es bastante útil; su alcance es muy bueno pues se lanza volando para agarrar al monstruo enemigo, dándole un mayor rango. Obviamente, su punto débil es su resistencia; la defensa de Rodan es extremadamente pobre, así que debes saber medir tus movimientos para no caer en las garras de enemigos más poderosos como Godzilla, Orga o Destoroyah.

RODAN

MECHA KING GHIDORAH

Entre King Ghidorah y Mecha-King Ghidorah hay una mayor diferencia que con G-90's y G-2000. M-KG es un poco más fuerte que KG, además de que sus proyectiles son limitados a tres tiros, pero se pueden incrementar al agarrar el ítem que te sube la energía. Cuando usas la barrera de M-KG puedes usar el daño recibido para convertirlo en vida para ti, pero te gasta energía.



MECHA GODZILLA

M-G es similar a los Godzillas, pero con una defensa muy por encima de ellos; obviamente, es mejor atacarlo con rayos para ver que le causes un daño moderado. Al igual que M-KG, sus proyectiles sólo pueden ser usados en tres ocasiones, pero éstos misiles causan un gran daño a corta distancia. A pesar de que es un poco lento al desplazarse, se compensa con su habilidad de volar. También tiene un gran rango con su rayos y puede lanzarlos desde el aire.

Orga es el monstruo al que Godzilla se ha enfrentado más recientemente (en la cinta Godzilla 2000, pues apareció otra más nueva contra Mecha-Godzilla). Su poder y su defensa son mucho mayores que los de los demás monstruos; tiene un proyectil de ácido que causa un daño considerable, aunque consume mucha energía, pero no puede ser bloqueado. Sus brazos le dan un gran rango de agarre y sus poderosos ataques corporales lo hacen muy bueno para el combate a corta distancia, pero su velocidad hace que lo puedas mantener a raya o persiguiéndote si traes un monstruo más ligero.

cosas que todo monstruo debe saber

Ataques

Una de las cosas más básicas que debes saber es que los monstruos realizan diferentes tipos de ataques; ataques corporales, aventando cosas y disparando rayos. Algunos monstruos son más débiles contra algunos tipos de ataques y resistentes contra otros; por ejemplo, Mecha-Godzilla es muy resistente a los ataques corporales, pero débil contra los rayos. Para que te des una idea de qué ataque afecta más a un monstruo, debes checar la barra de vida del monstruo al ser golpeado.

Color Gris: El enemigo tenía la defensa o bien, el ataque no le causa mucho daño.

Color Azul: Verás esto en ataque normal.

Color Amarillo: Este ataque le causa más daño que el normal.

Color Rojo: Gran cantidad de daño.

Algunos monstruos realizan distintos movimientos al usar los botones L y R, por ejemplo; Megalon puede meterse bajo tierra si presionas L y después R. Gigan puede teletransportarse al presionar L y R simultáneamente y King Ghidorah puede disparar al volar; te dejamos que tú mismo descubras qué habilidades tiene cada monstruo para que sorprendas a tus adversarios.

cosas que todo fan de Godzilla debe saber

-La primer cinta de Godzilla se estrenó en 1954 y se conoció con varios títulos como la mayoría de las películas, el más conocido fue: Godzilla King of Monsters.

-De la primera película hubo dos versiones, la original hecha en Japón con un héroe Japonés y la otra en 1956 con Raymond Burr para que fuera llamativa para el público americano; obviamente, Raymond nunca estuvo frente a Godzilla, sino que fue una sobreposición con transparencias.

-De la cinta King Kong vs Godzilla también hubo dos versiones, en la americana King Kong gana, pero en la japonesa se oye el rugido de Godzilla al final, lo que indica un empate.
Obviamente esto desagradó a todos los fans, pero se debe tomar en cuenta que la película fue hecha en Estados Unidos.

-Todas las películas de Godzilla originales de Toho Co. han sido realizadas con actores metidos en trajes de monstruos en maquetas. Solamente se ha usado el sistema animatronics y gráficas por computadora para darle realismo al traje.

Power Ups

A diferencia de otros juegos, en Godzilla DAMM encontrarás pocos ítems para ayudarte en las peleas, pero no creas que esto los hace menos importantes; pues de estos ítems puedes valerte para lograr voltear la marea y acabar con tus enemigos. Los ítems aparecen al azar durante los combates, así que tienes que estar muy atento para que cuando uno aparezca, ir por él inmediatamente antes de que tú o tus oponentes lo alcancen.

Health Power Up

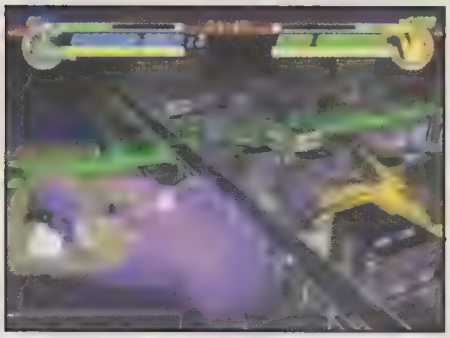
Este ítem te recupera una porción de vida; es realmente útil en batallas prolongadas o cuando enfrentas a los últimos monstruos; créenos que cuando peleas contra Mecha-Godzilla, desearás muchas veces que aparezca este útil ítem.

Energy Bar Power Up

Con este otro ítem podrás recuperar tu barra de energía mucho más rápido, además de que al agarrarlo, te la llenará por completo.

Rage Power Up

Cuando las cosas están muy intensas, este ítem ayudará a cambiar el curso de la pelea. Al agarrarlo, tu monstruo entrará en estado Rage, obviamente, por un tiempo limitado; mientras estés en este estado, tus ataques causarán más daño que nunca, lo que de dará una buena ventaja en contra de tus adversarios. Además, podrás ejecutar el movimiento Rage Attack que afecta a todo lo que esté cerca de tu monstruo en ese momento, edificios, monstruos, etc. Al ejecutar tu Rage Attack, no podrás ser dañado por nada, pero inmediatamente regresarás a tu estado normal.



Mothra Air Strike Power Up

Esta es una gran ayuda para el que alcance primero el ítem. El monstruo Mothra aparecerá volando y atacará a todos los monstruos que estén atacando al que agarró el ítem. Mothra puede ser detenido si le disparas algún rayo o proyectil, aunque es difícil atinarle.

Hedorah

Si eres un fan de Godzilla, seguramente conoces a este monstruo que es la unión de muchos contaminantes y pestilencias, por lo mismo, es muy poco popular en las reuniones de monstruos.
Hedorah aparece al azar (muy raramente) sin necesidad de agarrar algún ítem, por lo que al llegar, vuela un par de veces sobre la arena soltando su delicado aroma, provocando que la barra de energía se recupere muy lentamente, así que si aparece, procura no usar mucho tu poder para evitar estar en desventaja. Al igual que Mothra, puede ser sacado de la pantalla con un rayo, pero es igual de difícil.

Los escenarios

Si tomamos en cuenta que las escenas también se pueden elegir de noche o de día, tenemos un total de veinte escenarios listos para ser destruidos por los violentos enfrentamientos entre los monstruos. Los escenarios varían además del entorno, en el tamaño de la arena, el número de edificios y elementos que se pueden agarrar y arrojar y en la cantidad de "enemigos", es decir, tanques congeladores, ovnis, etc. Te vamos a dar la lista de todos los escenarios y cómo obtenerlos, así como una pequeña calificación del 1 al 5 dependiendo de la cantidad de los elementos que te acabamos de mencionar. Nota: Algunos monstruos te dan dos escenarios, pues no te dan otro monstruo al terminar el juego con él.

Seattle
La obtienes al acabar Adventure Mode con Mecha-King Ghidorah.
Area: ♦♦♦
Elementos: ♦♦♦
Enemigos: ♦♦

N. Seattle
La tienes desde el principio.
Area: ♦♦♦
Elementos: ♦♦
Enemigos: ♦♦

S. Seattle
Te la dan cuando acabas el Adventure Mode con King Ghidorah
Area: ♦♦♦♦
Elementos: ♦♦
Enemigos: ♦

Tokyo
Termina el Adventure mode con Mecha-King Ghidorah
Area: ♦♦
Elementos: ♦♦♦
Enemigos: ♦♦

Tokyo 2
La tienes desde el inicio.
Area: ♦♦
Elementos: ♦♦♦♦
Enemigos: ♦♦

Tokyo 3
Termina el juego con Godzilla 90's para obtener este escenario.
Area: ♦
Elementos: ♦♦♦♦♦
Enemigos: ♦♦

San Francisco
Al terminar el Adventure Mode con Mecha-Godzilla, obtienes este escenario.
Area: ♦♦♦♦♦
Elementos: ♦♦
Enemigos: ♦

N. San Francisco
Usa a Anguirus para terminar el Adventure Mode y obtendrás este escenario.
Area: ♦♦♦♦
Elementos: ♦♦♦
Enemigos: ♦

E. San Francisco
La tienes desde el inicio.
Area: ♦♦♦♦♦
Elementos: ♦
Enemigos: ♦♦

Los Angeles
Termina el Adventure Mode con Destoroyah para jugar en este escenario.
Area: ♦♦♦♦
Elementos: ♦♦
Enemigos: ♦♦

Los Angeles 2
Desde el inicio.
Area: ♦♦♦
Elementos: ♦♦♦♦
Enemigos: ♦♦

Los Angeles 3
Deberás terminar el juego con Gigan para obtener este escenario.
Area: ♦♦♦♦
Elementos: ♦
Enemigos: ♦

London
Si terminas con Rodan, Londres estará listo para la destrucción.
Area: ♦♦♦
Elementos: ♦♦♦♦
Enemigos: ♦♦

London 2
La tienes desde el inicio.
Area: ♦♦♦
Elementos: ♦♦♦♦♦
Enemigos: ♦♦♦

London 3
Termina Adventure Mode con Megalon.
Area: ♦♦♦
Elementos: ♦♦♦♦
Enemigos: ♦♦

Osaka
Esta es de las últimas que podrás obtener pues deberás terminar el juego con el último monstruo que obtienes, Orga.
Area: ♦♦♦♦♦
Elementos: ♦♦♦
Enemigos: ♦♦♦♦

E. Osaka
Este escenario está disponible desde el inicio.
Area: ♦♦♦
Elementos: ♦♦♦
Enemigos: ♦♦♦♦

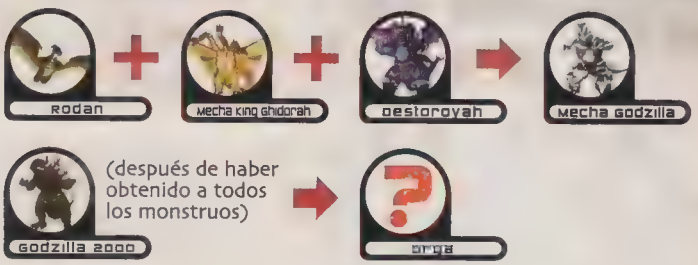
W. Osaka
Termina el Adventure Mode con Godzilla 2000
Area: ♦♦♦
Elementos: ♦♦♦
Enemigos: ♦♦

Monster Island
Termina el Adventure Mode con Rodan.
Area: ♦♦♦♦♦
Elementos: ♦♦♦♦
Enemigos: ♦♦

Mothership
¿No lo adivinas? Claro, termina Adventure Mode con Mecha-Godzilla.
Area: ♦♦
Elementos: ♦♦♦♦♦
Enemigos: ♦♦♦♦♦

obtén todos los monstruos

Para que puedas tener a todos los monstruos y jugar con ellos deberás terminar el juego con ciertos personajes. Al inicio, tienes a Godzilla 90's, Anguirus y Megalon, así que aquí te damos una tabla de cómo conseguir a todos los monstruos.



códigos

De una vez te vamos a dar los códigos de Godzilla Destroy All Monsters Melee para que cheques un par de cosillas del juego y le des otro enfoque a las batallas. Por cierto, los códigos sólo sirven una vez por juego, es decir, al resetear o apagar tu Cubo, el juego vuelve a la normalidad sin salvar los cambios; así que por esto y por las normas básicas de un buen videojugador, te exhortamos a que solamente los uses para crear diferentes modos de juego y consigas a todos los monstruos y ciudades por ti mismo. Para introducir los códigos debes presionar y mantener en la pantalla del título L, B y R. Ahora suelta los botones B, R y L para que aparezca la pantallita donde puedes introducir los códigos. Debes recordar que debes presionar, mantener y soltar los botones en el orden que te mencionamos para que funcione, de lo contrario no podrás accesar a la pantalla de códigos.

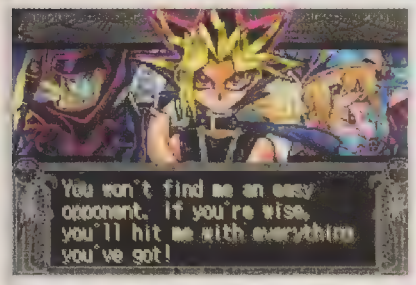
567980	Modo en Blanco y Negro
661334	Modo en Technicolor
760611	11 Continues en el Adventure Mode
986875	El jugador 1 es un mini monstruo (1/3 del tamaño normal)
971934	El jugador 2 es un mini monstruo
895636	El jugador 3 es un mini monstruo
795735	El jugador 4 es un mini monstruo
174204	Todos los jugadores son mini monstruos
843901	El jugador 1 es invencible
706149	El jugador 2 es invencible
188522	El jugador 3 es invencible
286552	El jugador 4 es invencible
505634	Todos los jugadores son invencibles
511012	El jugador 1 causa cuatro veces más daño
815480	El jugador 2 causa cuatro veces más daño
212454	El jugador 3 causa cuatro veces más daño
286552	El jugador 4 causa cuatro veces más daño
817683	Todos los jugadores causan cuatro veces más daño
492877	La vida se regenera
756287	Todos los edificios y objetos se hacen agarrables
112122	Todos los edificios son indestructibles
316022	Todos los monstruos son invisibles
650867	La energía no se regenera al gastarse, pero causa mayor daño
649640	El jugador 1 tiene Rage infinito
122224	El jugador 2 tiene Rage infinito
548053	El jugador 3 tiene Rage infinito
4512422	El jugador 4 tiene Rage infinito
5 6 8 0 6	Desactivas o activas los enemigos
135984	Los indicadores de los personajes están encendidos siempre
677251	El jugador 1 tiene energía infinita
435976	El jugador 2 tiene energía infinita
603696	El jugador 3 tiene energía infinita
291680	El jugador 4 tiene energía infinita
562142	Desactivas los ítems de Vida
134615	Desactivas los ítems de Mothra
413403	Desactivas los ítems de Energía
119702	Desactivas los ítems de Rage
841720	No hay tanques congelantes
225133	Godzilla 2000 disponible
616233	Gigan disponible
877467	King Ghidorah disponible
104332	Rodan disponible
537084	Destoroyah disponible
557456	Mecha-King Ghidorah disponible
131008	Mecha-Godzilla disponible
696924	Todos los monstruos (excepto Orga) disponibles
480148	Todos los escenarios disponibles
443253	No hay Status
097401	Opciones diferentes en Options
176542	Puedes ver los créditos del juego

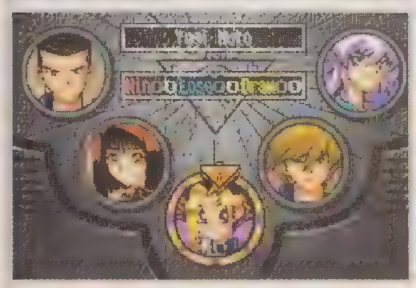
el ojo del cuervo

Por: Crow. Qué tal chavos cómo están, me da mucho gusto volver a saludarlos en esta nueva edición del Ojo del Cuervo. Esta vez, le tocará el lugar a uno de los consentidos de muchos de ustedes y no lo digo por decir algo al aire, sino que lo he comprobado a través de todos los correos que me han hecho favor de enviar solicitando que hable diversos temas y en especial del boom del momento conocido como **Yu-Gi-Oh!**, así que para que vean que si tomo en cuenta sus peticiones checquen la información que a continuación les preparé sobre Yugi Muto y todos los demás que envuelve a Yu-Gi-Oh!.

EN EL ANTIGUO EGIPTO EXISTIÓ UNA FUERZA SUMAMENTE PODEROSA... POR ELLO, TUVO QUE SER ENCERRADA POR MILENIOS... AHORA, UN JOVEN HA LIBERADO ESE PODER! ASÍ QUE ES TIEMPO DE ENFRENTARSE.

Sin duda, Yu-Gi-Oh!, ha llegado a la cumbre por ser un concepto que junta muchos elementos de otros títulos pero dando un enfoque muy personal, convirtiéndolo en todo un suceso. Por otro lado, quizá esta es una de las franquicias de **Konami** que más rápido se ha desenvuelto en los medios diversos, tal es el caso de los comics o mangas, tarjetas coleccionables (así como las de Magic ó Pokémon **Trading Card Game**), libros, películas y serie televisiva y, por supuesto... los videojuegos. Por qué no empezamos con los juegos, bueno en este caso, comentaré un poco sobre el título llamado: Yu-Gi-Oh! **The Ethernal Duelist Soul**, que es el más reciente en América para el GB Advance, ya que de la versión para el Game Boy Color ya se había hablado antes en un A Fondo.

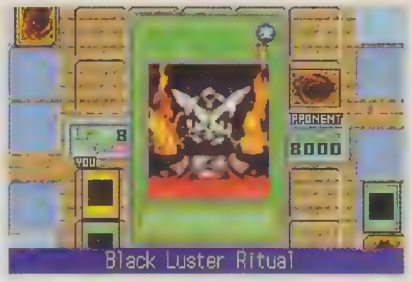


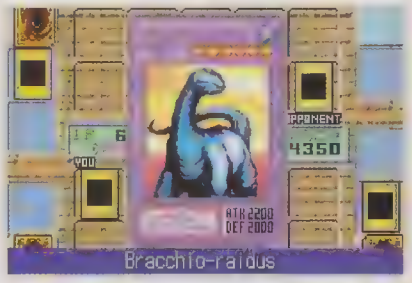


Con esta versión de Yu-Gi-Oh! para el Advance, todos los fans de este personaje quedarán muy impresionados no sólo por la excelente calidad del juego, que en definitiva, ha superado drásticamente a las versiones anteriores, consiguiendo lograr un juego más elaborado y sobre todo con mucho más reto y replay value. Los puntos interesantes en este título, es que conserva y emplea a detalle las **reglas** del juego de cartas reales, así que si has jugado anteriormente con las tarjetas, te será muy fácil el juego de Advance o viceversa, ya que incluso las cartas reales y las del videojuego son las mismas en su mayoría.

En cuanto inicias tu juego puedes escoger de entre 3 diferentes Decks de juego, una vez que hayas decidido entrarás en el menú principal donde puedes elegir el modo de juego, ya sea Campaign, que es en donde pordrás enfrentarte contra Tristan Taylor, **Tea Gardner**, Joey Wheeler, Bakura Ryou y por supuesto, contra **Yugi Muto**, cada que ganes un combate, podrás adquirir nuevas tarjetas para tu Deck y así organizarlo y dejarlo listo en la opción de **"Deck Edit"**, por otro lado esta la opción de Calendar, donde participas en combates mediante fechas específicas, pero si lo que quieres es combatir contra un amigo, podrás checar el modo de Link Battle que es donde las batallas se llenan de adrenalina.

Las gráficas definitivamente son muy buenas y aunque para este tipo de juegos no se necesita nada espectacular, se nota que la gente de Konami le puso muchas ganas para lograr que este título no sólo fuera ágil al momento de jugarse, sino que también contara con audio que no pareciera un Loop de teléfono celular, sino al contrario que fuera interesante para que lo disfrutes al mismo tiempo que compites contra tus adversarios. Así mismo, en Yu-Gi-Oh! The Ethernal Dueslist Soul, no tendrás que mortificarte por comandos complicados, por lo que si tendrás que preocuparte es por formar un **Deck** lo suficientemente atemorizante para que no te cueste trabajo avanzar en el jeuego, ya que eso sí, los combates se ponen bastante emocionantes y aumentan su reto mientras avanzas.





YU-GI-OH! TRADING CARD GAME

Otro de los productos que han dado giro completo con respecto a Yu-Gi-Oh!, son las Trading Cards que te mencionamos antes. Aquí, la licencia fue nada menos y nada más que por parte de **Upper Deck** (sí, los que hacen las tarjetas de fútbol, basketball, baseball y soccer que muchos de nosotros coleccionamos en algún momento), esto en Enero del 2002. Con este medio, cuentas con una forma más física de llevar a cabo los combates, así como poder entrar a muchos de los torneos que se organizan en diversas convenciones de comics y otros eventos. Estas tarjetas, vienen en sobres con **9 cartas** cada uno y una de esas 9 es una tarjeta rara. Yu-Gi-Oh! Trading Card Game cuenta con cartas comunes, que son las más fáciles de conseguir (y las más baratas), pero también están las tarjetas raras, super raras y las **ultra raras**, que como te imaginarás son un poco más complicado de conseguir y por ende, su precio se eleva notablemente dependiendo de la rareza de la carta.

De hecho, dentro de la caja del cartucho de Game Boy Advance vienen 3 tarjetas de **edición limitada** para el juego de mesa, estas tarjetas son plenamente usables a la hora que te enfrentes contra algún oponente y bueno, también te servirán para agrandar tu colección o simplemente para iniciarte en el juego de mesa.

YU-GI-OH! EN LA COMODIDAD DE TU TELEVISOR...

Ahora ya que conocemos una parte de la franquicia Yu-Gi-Oh!, continuemos con algo que estoy seguro que les encantará a muchos... la serie televisiva. **Yu-Gi-Oh!** Tuvo sus primeros pasos en 1996, cuando salió un comic sobre este personaje con poderes misticos y, poco tiempo después debido al éxito obtenido, surgió la primer serie que fue cancelada, pero en 1998, surgió otro proyecto que no consiguió muy buenos resultados que digamos por el concepto tan bizarro que manejó.

Posteriormente y como bien dicen, la tercera es la vencida, Los genios de **4kIDS** tomaron cartas en el asunto y en abril del 2001 obtuvieron la licencia para el ánime de Yu-Gi-Oh!, esta vez con mucho mejor resultado que todos los intentos anteriores. La respuesta fue inmediata y este **show** televisivo se convirtió en uno de los más populares de todos los tiempos. Con esto, los fans de Yugi quedaron impresionados y empezaban su colección de tarjetas, videos y todo lo que tuviera relevancia con Yugi.

La historia de la serie nos narra que hace mucho tiempo, cuando las pirámides aún conservavan su juventud, los **Reyes Egipcios** participaban en un juego de poderes grandiosos y al mismo tiempo terribles, pero poco tiempo pasó para que ese juego se transformara en una guerra que tratara de destruir el mundo entero... hasta que un valiente y poderoso **Faraón**, encerró dicha magia, haciéndola prisionera para que no causara daños. Sin embargo, el tiempo ha pasado y ahora, 5000 años después, un chico llamado Yugi, liberó los secretos del **Millenium Puzzle**, con lo que obtuvo energía mágica antigua, ya que el destino lo ha elegido para defender al mundo del regreso del juego de las sombras justo como el Faraón lo hizo hace **5000 años**.

Poco tiempo después, se lanzaron a la venta los videos en **DVD** y **VHS** sobre Yugi, estos son un complemento sobre la serie de televisión y más que nada nos muestran historias propias de una película, algo así como lo que ocurrió con Pokémon, si recuerdas los capítulos de la tele llevan un camino diferente al de la película, aunque claro está que siempre hay cosas ligadas a ambas partes que vuelven muy atractiva la serie de Yugi, por lo que no dudo en recomendarte los cheques seas o no fan de la serie ya que te envolverán en un mundo de acción, emoción, mágia y múltiples retos por resolver.

En resumen, esta es una de las franquicias que más rápido ha llegado a la cima, gracias a su fuerte estructura, pero sobre todo gracias al modo de juego y variedad con la que cuenta, es decir, puedes checar el **videojuego** o las tarjetas reales, relajarte en tu casa y ver la serie de **T.V.** o poner el video de las películas o simplemente agarrar un manga de Yugi y checar cómo este singular personaje sigue su camino con mágia y sabiduría. Sea cual sea tu preferencia en tipos de animación, videojuegos, libros y demás, te recomiendo que cheques Yu-Gi-Oh! ya que estoy seguro será de tu agrado.

Con esto llegamos al final del **Ojo del Cuervo**, por lo menos de este mes, espero que la información antes escrita haya sido de tu total agrado. Ya sabes que puedes hacer tus peticiones de lo que te gustaría que apareciera publicado en esta sección, así como te recuerdo que mi correo electrónico está disponible para que envíes tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones que te aflijan =) crew@nintendo.com.mx. ¡C-YA!

BRILLANTE

GAME BOY ADVANCE SP

Marzo 2003

www.nintendo.com

Encuéntralo en El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

TM, ® y logo de Nintendo son Marcas Registradas de Nintendo. TM, ® 2003.

Sé el PRIMERO en suscribirte

C • L • U • B Nintendo®

25%
de descuento
Suscríbete hoy mismo
y por sólo $180.00
recibe 12 ejemplares
Precio normal $240.00

¡Suscribirte es muy fácil!

Por correo
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos y depósitala en el buzón
No necesita timbres

Por teléfono
Llamá al 54 47 41 11
Del interior, marca sin costo al 01 800 849 99 70

Por fax
Llena la tarjeta adjunta con tus datos completos, llama al 52 61 27 99 y envíala

Entérate de PRIMERA mano de las noticias más relevantes

No te pierdas los tips y los más completos Nintensivos

La opinión de nuestros expertos y la respuesta a tus preguntas

Mes a mes tendrás nuestra revista sin riesgo de perderte un sólo número

Entérate PRIMERO que todos

Oferta válida para no suscriptores. Precio válido hasta el 30 de abril de 2003
Unicamente para la República Mexicana

Metroid Prime © 2002 Nintendo

S.O.S.

ROBOTECH BATTLECRY

Menú de Cheats

En la pantalla principal del juego, introduce lo siguiente (todas las direcciones son en el stick)

Una caja de texto aparecerá, siendo ahí donde puedes introducir el cheat de tu preferencia.

WHERESMAX
Todos los modelos y medallas.

WEWILLWIN
Todos los niveles habilitados.

Lista completa de Cheats

Para acceder a la pantalla de cheats, ve al menú principal del juego y mantén presionado abajo L, R, y Z, después presiona

Códigos:

SPACEFOLD:	Los poderes del Gunpod incrementan velocidad
MARSBASE:	Los misiles se regeneran más rápidamente
MIRIYA:	Los misiles y Gunpod incrementan velocidad
BACKSTABBER:	Los enemigos son destruidos después de un solo hit de tu Gunpod
SNIPER:	Un solo disparo en el modo de Sniper eliminará a tu rival
MISSMACROSS:	Habilita todas las pinturas
WEWILLWIN:	Habilita todos los niveles
WHERESMAX:	Habilita todos los modelos de Varitech
SUPERMECH:	Obtienes invencibilidad
MULTIMAYHEM:	Habilitas todos los niveles de multiplayer

Obtén invencibilidad en el modo de Historia:

Para volverte invencible haz lo siguiente

1. Inicia el Fighter Training
2. Elimina solamente a 2 enemigos
3. Sal del entrenamiento
4. Entra en cualquier misión del modo de historia

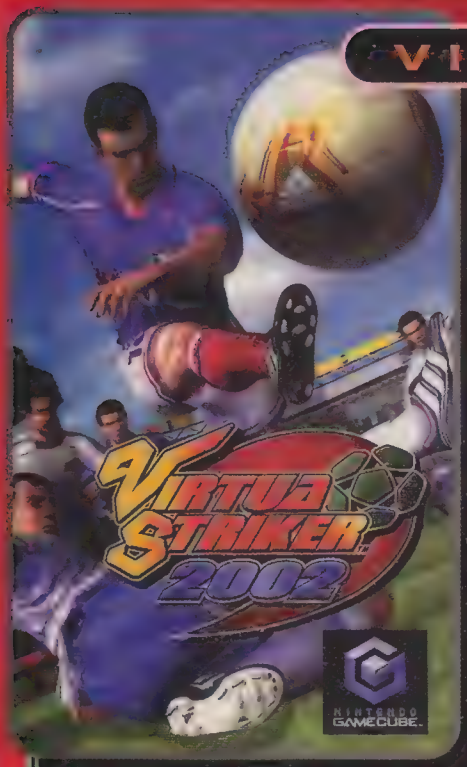
Si lo hiciste correctamente, este código estará habilitado y tendrás invencibilidad en el modo de historia.

Deshabilita los Cheats

Entra en el menú de cheats (manteniendo presionado L,R y Z), en el control stick presiona

Una vez que estés en el menú de cheats, introduce la palabra CLEAR y tu juego estará limpio de códigos.

VIRTUA STRIKER 2002



Habilita la capa y lentes en el modo de editar jugadores:

Después de completar el modo "Road to International Cup" con el equipo de tu preferencia, ve al modo de editar jugador (del equipo con el que terminaste el modo antes mencionado) y encontrarás una nueva opción en "Hair" y "Others"

Habilita el estadio Century

Participa en el modo Road to International Cup y cuando estés en el 4 año del World Cup Tournament, el estadio Century estará habilitado después de que ganes tu primer juego en la copa mundial.

Habilita el equipo FC Sonic

Participa en el modo de Ranking y acumula 20 puntos, con esto, el equipo FC Sonic te retará a un encuentro, así que derrótalos para que se activen como un equipo seleccionable con el que podrás jugar en cualquier tiempo.

Habilita al equipo Yukichan United

Participa en el modo de Ranking y acumula 30 puntos, con esto, el equipo Yukichan United te retará a un encuentro, así que derrótalos para que se activen como un equipo seleccionable con el que podrás jugar en cualquier tiempo.

Habilita el estadio Velvet

Juega en el modo Road to International Cup y cuando estés en el cuarto año de la copa mundial, el estadio Velvet se habilitará después de que ganes tu último juego (Finales) en la copa del mundo.

Utiliza un Gato como un jugador:

Después de hacer el truco de capa y lentes, ve al nombre del jugador y escribe "CAT". Después ve a las opciones y podrás ver a tu jugador con el rostro de un gato.

Utiliza a Santa Claus como uno de tus jugadores:

Después de hacer el truco de capa y lentes, ve al nombre del jugador y escribe "SANTACLAUS". Después ve a las opciones para modificar rostro y podrás ver a tu jugador con el rostro de Santa Claus.

TUROK EVOLUTION

Todas las Armas

Entra en la pantalla de Cheats e introduce la palabra "texas" como código, con esto, tendrás todo un arsenal a tu disposición.

Modo de cabezas grandes y zoológico

Entra en la pantalla de Cheats e introduce la palabra "HEID" si quieres activar el código para cabezas grandes (para tus enemigos), pero si lo que quieres es tener el modo Zoológico introduce la siguiente palabra "ZOO", con lo que podrás eliminar a todos los animales.

Invencibilidad

En la pantalla de Cheats, introduce "emerpus" como cheat.

Invisibilidad

En la pantalla de Cheats, introduce "sllewgh" como cheat.

El siguiente código, habilitará las cabezas grandes así como todos los cheats de este juego:
En la pantalla de Cheats, introduce "FMNFB".

Municiones ilimitadas

En la pantalla de Cheats, introduce "madman".

Habilita todos los capítulos

En la pantalla de Cheats, introduce "sellout" como el cheat, después carga un archivo previamente salvado y selecciona algún capítulo. La función de Auto-Save será deshabilitada cuando usas este cheat.

KELLY SLATER'S PRO SURFER

Entra en la pantalla de cheats y en tu teléfono celular introduce los siguientes códigos.

Habilita todas las playas
619 555-4141

Habilita todos los niveles
328 555-4497

Habilita todos los trajes
702 555-2918

Habilita a todos los Surfers
949 555-6799

Habilita todos los trucos
626 555-6043

Habilita la perspectiva de primera persona
(877) 555-3825

Después y durante el juego, podrás cambiar tu perspectiva en las opciones de la cámara que está en el menú de opciones.

Habilita los saltos más altos
(217) 555-0217

Habilita tu status al máximo
(212) 555-1776

Mega Cheat
714 555-8092

Pastrana
800 555-6292

Beatice Marfabu
(213) 555-5721

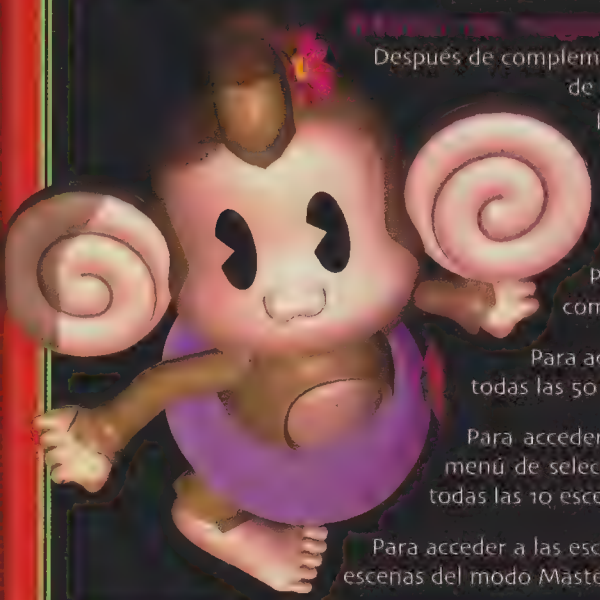
Arcoiris
818 555-5555

Tiki God
888 555-4506

Tony Hawk
323 555-9787

Trippy
(818) 555-1447

SUPER MONKEY BALL



Menú de regalos

Después de complementar todos los Party Games, una nueva opción aparecerá en el menú de opciones del juego. El nuevo menú, te permite comprar más vidas, películas e inclusive los créditos del staff que desarrolló este juego.

Escenas y modos de juego ocultos

Para acceder a las escenas extra del modo Beginner (10 escenas extra), completa todas las 10 escenas del modo Beginner sin continuar.

Para acceder a las escenas extra del modo Advanced (10 escenas extra), completa todas las 30 escenas del modo Advanced sin continuar.

Para acceder a las escenas extra del modo Expert (10 Extra stages), completa todas las 50 escenas del modo Expert sin continuar.

Para acceder al modo Master (10 escenas) y habilitar la opción de Master en el menú de selección de dificultad, completa todas las 50 escenas del modo Expert y todas las 10 escenas extra del modo Expert sin continuar.

Para acceder a las escenas extra del modo Master (10 escenas extra), completa todas las 10 escenas del modo Master sin continuar.

Los Equipos Secretos Dural

Termina World Tour con 100% en tu teamwork para jugar contra cualquiera de las Gold o Silver Dural. Pero si terminas el World Tour con menos del 30% de tu teamwork, jugarás contra el equipo Black Dural.

Las caras 54, 55 y 56

Las 54 y 55 las obtienes al vencer a los equipos Gold o Silver Dural. La 56 la ganarás al derrotar al equipo Black Dural

Grandes Recompensas

Termina el modo Arcade una vez para obtener los uniformes 87 y 88, dos veces para los 90 y 91, tres veces para los 93 y 94, y cuatro veces para los 103 y 104.

Más Recompensas

Al completar el World Tour sin importar tu lugar, ganarás los uniformes 96-102, los lentes 86-93 y los estilos de cabello 71-74.

Uniformes Extras.

Termina el World Tour con la posición general del primer lugar para obtener los uniformes 89, 92 y 95.

Uniformes de Phantasy Star Online

En el World Tour, a tu jugador ponle el nombre PHANTA2 y así obtener los uniformes 114 y 115, el cabello 77 y la cara 53.

Trajes de Sega

Nuevamente en el World Tour, pone a tu personaje OHTORII para obtener los uniformes 116 y 117. Nota: Los dos caracteres son letras O, no ceros.

Uniformes de Space Channel 5

Otra vez en el modo de World Tour escribe como nombre de tu personaje ARAKATA para obtener los uniformes 111 a 113, cabello 76 y cara 52

Trajes de Daytona USA

Una vez más, en el modo de World Tour, ponle a tu personaje el nombre de DAYTONA para ganarte los uniformes 107 y 108.

Uniformes de Fighting Vipers

Nuevamente en el modo de World Tour, escribe como nombre de tu personaje FVIPERS para obtener los uniformes 109 y 110, cabellos 75 y cara 51.

Trajes de Virtua Cops

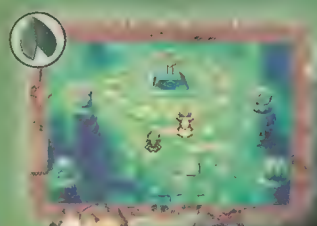
En el modo de Torld Tour, dale el nombre de JUSTICE a tu personaje para obtener los trajes 105 y 106 así como los lentes 94

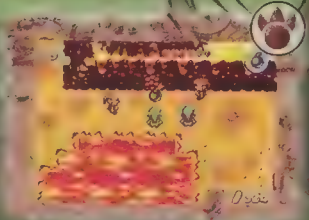
Uniformes de entrenamiento

Termina todas las seciones de Training incluyendo Tips to Win de cada modo para obtener los uniformes del 71 al 86.

GAME BOY ADVANCE

ZELDA





Includes new multiplayer adventure
Four Swords

Encuadernación: Gomefour, El Palacio de Hierro, Edhasa de Francia, Livermed y Sears

Nintendo

Club Nintendo Extra

Club Nintendo Año 12 No. 3 | Marzo 2003 | Medio Informativo

Nintendo ve hacia el Futuro

En la última conferencia de prensa que ha dado el presidente de Nintendo Co. LTD, Satoru Iwata, ha puesto mucho énfasis en el futuro de Nintendo en la industria de los videojuegos asegurando que la gran N ya se encuentra trabajando en su sistema de nueva generación para que este sucesor del Nintendo GameCube se encuentre listo para la siguiente batalla de consolas. "Estaremos listos para la batalla en el 2005, aún cuando los desarrolladores rivales ahora planean el lanzamiento de sus sistemas para el 2006" fue lo que dijo Iwata san. Con las otras compañías apuntando hacia el desarrollo de centros de entretenimiento enfocados al juego "en-línea", Nintendo tiene tiempo suficiente como para probar suerte nuevamente en este terreno ya que las telecomunicaciones cada vez se vuelven mucho más rentables y llamativas para los jugadores; pero solamente el tiempo lo dirá. Aunque cabe mencionar que la determinación de Iwata san está muy bien cimentada "Cuando dejemos el mercado de los sistemas caseros, será cuando Nintendo se retire del negocio de los videojuegos".

¿Secuela de Metroid Prime?

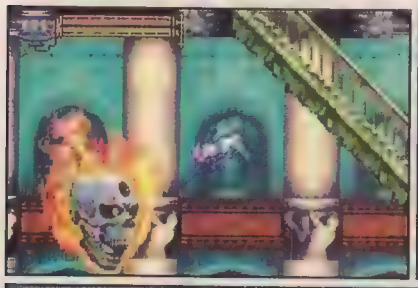
Gracias al inimaginable éxito de Metroid Prime, Nintendo of America ya le ha dado luz verde a la gente de Retro Studios para que comience de inmediato a trabajar en la secuela de su reciente obra maestra y verdaderamente no nos extraña ya que el estudio basado en Houston Texas, hizo un excelente trabajo en conjunto con la gente de Nintendo Co. LTD con la súper heroína Samus Aran. Metroid Prime es el resultado de cerca de tres años de desarrollo, así que no esperemos nada si no hasta dentro de un par de años mas.

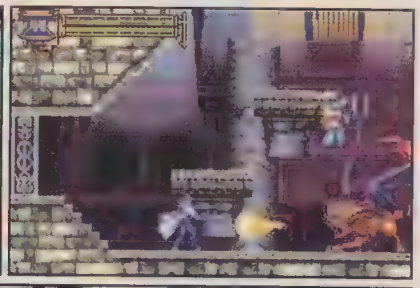
Metroid en la pantalla de plata

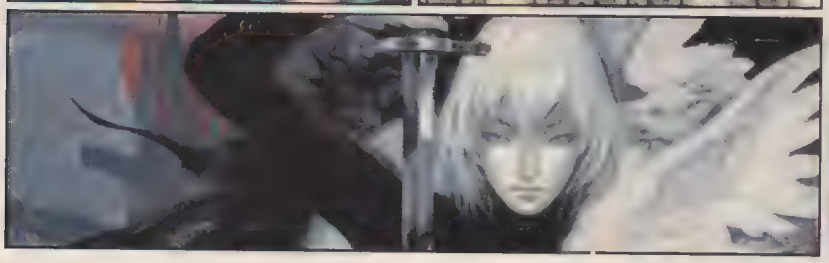
Desde hace tiempo, ya no nos extraña ver como más y más historias de videojuegos son llevadas hasta la sala de proyección por grandes compañías del Hollywood y esta vez le ha tocado el turno a Metroid. Warren Zide y Craig Perry (ambos involucrados en éxitos de taquilla como Destino Final "Final Destination" y Tu Primera Vez "American Pie") se encuentran buscando escritores y actores para la gran producción basada en la historia original de Nintendo. La historia se centra en una galaxia pacífica, en donde la prosperidad se ve interrumpida por el descubrimiento de una nueva raza llamada... Metroid. Con la abilidad de alimentarse de la energía de seres vivos y multiplicarse en grandes números, ellos se convierten en una gran amenaza. La caza-recompensas Samus Aran es enviada por la Federación Galáctica para eliminar la peste, pero pronto descubre que los Piratas Espaciales se han robado una de estas criaturas con el fin de criarlas y desarrollar un ejercito imparable. No cabe duda de que esta es otra oportunidad para llevar estas grandes historias a mayores audiencias y aunque aún no hay fecha definida para este proyecto, esperamos saber más de él.

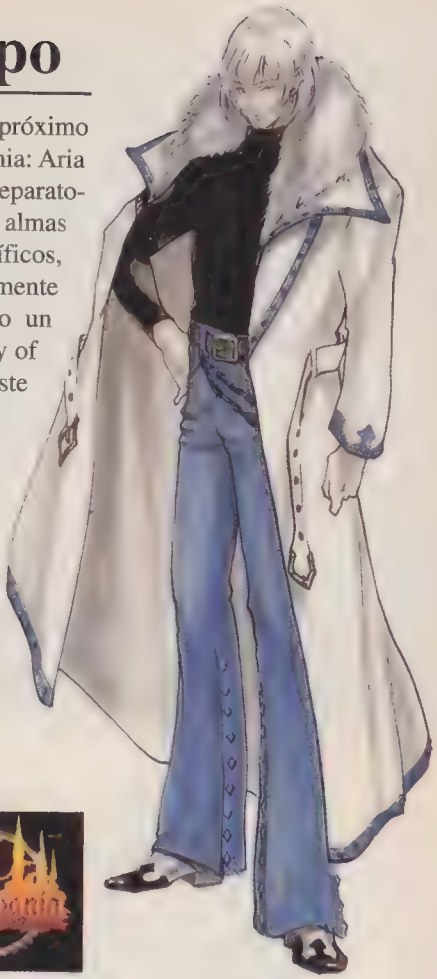
Nuevo Castlevania en poco tiempo

Konami si que tenía varios ases bajo la manga y este título es la prueba de ello. El próximo Mayo se lanzará en América la nueva instalación en la famosa serie, llamada Castlevania: Aria of Sorrow en el Game Boy Advance. La heroína, Soma Cruz, es una estudiante de preparatoria quien no es parte del linaje Belmont, pero cuenta con la habilidad de absorber almas para utilizar ciertas habilidades. La historia toma lugar en el futuro, para ser más específicos, en el 2035, cuando el primer eclipse del siglo veintiuno tomará lugar, mas repentinamente Soma aparece en el interior de un misterioso castillo, tan inmenso que es como un laberinto. Nuevamente Koji Igarashi y el equipo que ha trabajado con él en Symphony of the Night al igual que en Harmony of Dissonance, vuelven a tomar las riendas de este proyecto que seguramente llegará a ser otro éxito más al igual que sus predecesores.









Las tortugas regresan de las alcantarillas

Los grandes súper héroes con caparazón, Leonardo, Rafael, Dontelo y Miguel Ángel están de regreso para dar a las nuevas generaciones una aventura más, con golpes, patadas y toda la acción de estos característicos personajes, que han sido leyenda desde sus inicios. Los juegos para el Game Boy Advance y Nintendo GameCube, mantendrán el estilo de sus predecesores que causaron revuelo en el mundo de los videojuegos.

Nintendo firma convenio con Zoonami

Se rumora que Nintendo ya ha firmado un acuerdo con el desarrollador inglés conocido como Zoonami. Tal vez no lo recuerdes, pero este grupo está lidereado por Martín Hollis, quien no solo ha sido el líder de proyectos como Perfect Dark y GoldenEye 007, ambos para el Nintendo 64, si no que aparte era el jefe de software en Rare. Desde hace algunos meses se rumoraba que Zoonami se encontraba trabajando en un nuevo juego para una consola de nueva generación con elementos de ciencia-ficción, por lo que todo parece apuntar hacia la gran N. Esperemos que esto sea cierto y que pronto veamos más trabajos de este equipo.

Ikaruga ya viene para América

La compañía Infogrames Entertainment ha sido quien traiga este fabuloso shooter para el Nintendo GameCube a América. Lo mejor de todo es que será en muy poco tiempo ya que según fuentes oficiales, este título saldrá al mercado en el próximo mes, así que será en el siguiente número que te daremos mayor información de este gran juego de Treasure que ha causado revuelo en Japón.

El control de los profesionales.

La nueva realidad del Game Boy

Por: AXY

El Game Boy ha sido el sistema de juegos más popular durante los últimos 13 años, vendiendo más de 100 millones de unidades desde su lanzamiento en 1989; algo así como 1000 piezas por hora... ¡¡¡GUAU!!!

A principios de año se dio la noticia de la nueva imagen que tendrá a partir de este mes, denominado como Game Boy Advance SP, así que veámoslo con mayor detenimiento. Este pequeño gigante tiene más poder de lo que te puede imaginar. Para empezar, su diseño es verdaderamente impresionante, trayéndonos a la memoria los primeros juegos portátiles, así que al estar cerrado mide solo la mitad a comparación de su antecesor, el Game Boy Advance. Como podrás ver, al doblarse, solamente mide 8 X 8 centímetros y tan solo 3 centímetros de grosor.

Además, gracias a esto, también proteges la pantalla del sistema, por lo que tendrás que olvidar de comprar accesorios para evitar que la pantalla se vea afectada por las ralladuras.

La luz frontal que provee el sistema te ofrece la mejor calidad para ver claramente la imagen del juego en toda ocasión, esto significa que podrás ver absolutamente todo lo que pasa en el juego no importando las condiciones de luz ambiental. Y para que no gastes batería innecesariamente, el sistema cuenta con un interruptor para encender o apagar la luz en el momento que desees.

La batería recargable de Litio es otra de las grandes ventajas del Game Boy Advance SP ya que solamente tendrás que conectarlo a la corriente eléctrica y así recargar las horas de juego, olvidándote de los grandes gastos que implica el consumo constante de pilas. Además de que una vez cargada la batería, te dará 10 horas de juego con la luz prendida y 18 horas de juego con la luz apagada. Se estima que la batería te rendirá aproximadamente 300 recargas manteniéndose en una condición óptima (al así como 3 años) y posteriormente perderá un poco de su rendimiento; pero no te preocupes ya que posteriormente habrá forma de cambiar dicha batería para que no te quedes sin jugar.

El nuevo look del GAME BOY ADVANCE

Gracias a su nuevo diseño, los botones han cambiado de forma, haciéndolos más apropiados para jugar, además de que los botones laterales (L y R) a pesar de que se han visto un poco reducidos de tamaño, no dejan de ser bastante cómodos. El botón que está bajo la pantalla es el de la luz, por lo que podrás utilizarlo cuando lo desees sin tener problemas para encontrarlo.

Con todas estas mejoras, no cabe duda de que el increíblemente pequeño Game Boy Advance SP se convertirá en un elemento común en los momentos de nuestras vidas, llevándolo con nosotros más tiempo e impulsando mucho más a Nintendo en este nuevo milenio.

Por otra parte, el nuevo accesorio para el Nintendo GameCube denominado como Game Boy Player será como revivir las viejas glorias del pasado como dándole tributo al Super Game Boy, ese aditamento que se colocaba como cartucho en el Super Nintendo para jugar tu colección de juegos de Game Boy, pero esta ocasión viene con más trucos bajo la manga de lo todos nos esperábamos.

A finales de Mayo, llegará a nuestro continente este esperadísimo accesorio para el Nintendo GameCube en donde podrás jugar en la televisión cualquier juego de Game Boy Advance, dándole mayor énfasis a los juegos de aventura, además de despreocuparte literalmente del uso de baterías.

El Game Boy Player es una plataforma que se conecta debajo del Nintendo GameCube en el puerto Hi Speed Port, dejando libre los otros dos puertos seriales 1 y 2, para que no tengas que estar conectando y desconectando tu módem o adaptador de banda ancha.

El GAME BOY a la Televisión

La forma de arrancar el Nintendo GameCube para que reconozca la unidad bajo de él, será por medio de un disco especial que vendrá con el Game Boy Player y así comience a leer la información que se encuentre en el cartucho introducido en la unidad. Con esto damos por entendido que puedes utilizar el control del Nintendo GameCube para jugar tus títulos favoritos en la TV, o si lo prefieres, puedes utilizar tu Game Boy Advance junto con el Cable GCN-AGB para utilizar tu sistema portátil como control.

Una de las características más importantes del Game Boy Player es que cuenta con una conexión de Cable Link para AGB, por lo que podrás conectarlo a otro u otros GBA como si fuera otro sistema portátil y así competir contra tus amigos, pero tu estarás jugando en la pantalla grande.

En definitiva, ambos accesorios revivirán grandes clásicos ya que en sí hay más de 1000 títulos desde el Game Boy, Game Boy Color y más recientemente el Game Boy Advance. Lo único que podemos descontar será el hecho de no poder utilizar juegos de sensor de movimiento como el Kirby Tilt 'n' Tumble, Pokémon Pinball o Top Gear Pocket. Por otra parte, el Game Boy Player no es compatible con el "Game Q" de Panasonic.

Con el Game Boy Advance SP y el Game Boy Player para el Nintendo GameCube, se abre un mundo de posibilidades y el entretenimiento tanto casero como móvil nunca más serán como antes. ¡Bienvenido al nuevo milenio de Nintendo!

Ultimate Muscle Legends

NINTENDO GAMECUBE

Bandai

Después de muchas promesas en el aspecto de la Lucha Libre, alguns sin buenos resultados, Bandai Presenta Ultimate Muscle Legends vs New Generation para el Nintendo Game Cube, este es un juego que a simple vista supera drásticamente las espectativas de cualquier aficionado a la lucha libre, no solo por su diseño en **Cel Shaded** (de hecho es muy similar en estilo de personajes a Black & Bruised) que le da un toque diferente a lo convencional, sino por la intensa actividad en el ring cuando se presenten los legendarios combates de relevos.

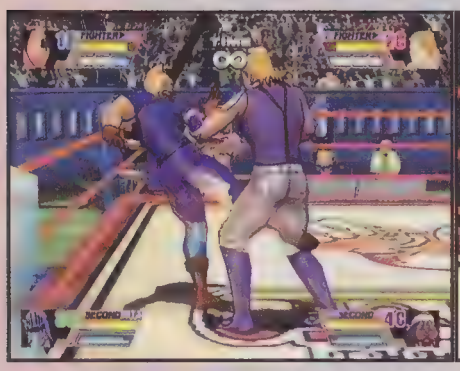
La historia es un poco simple pero divertida y cuenta que el hijo del **King Muscle** hace un viaje a la tierra para unirse al campeonato mundial de lucha y así, salvar al planeta al derrotar a los malvados villanos que conforman la organización que es conocida simplemente como DMP.

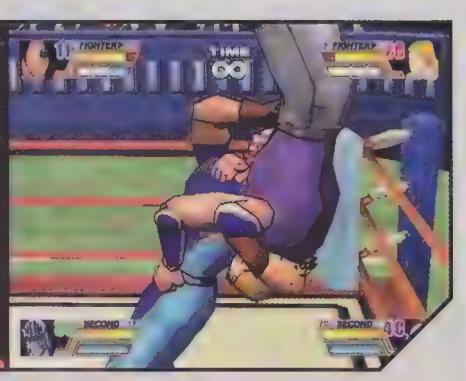
En Ultimate Muscle Legends, existen varios modos de juego que van desde el clásico Story Mode, donde eliges a uno de los 9 personajes que hay en selección para entrar en combate contra una serie de rivales que poco a poco te llevarán a luchar contra el más poderoso de ellos; Pero si lo que quieres es determinar quien entre tus amigos es el verdadero campeón de la lucha, lo puedes hacer en el modo de Versus, donde hasta 4 gladeadores podrán verse las caras arriba del ring en un duelo con o sin límite de tiempo.

Así mismo, podrás participar en **Superhero Olympic Mode** que es como una liga de lucha donde participarás con 16 peleadores (cada uno con un turno propio). Ahhh, pero que es un juego de deportes y en especial de

lucha libre sin una opción de editar personaje, así que se incluye esta opción con la que puedes libremente editar las caracteristicas de tu peleador para que así participes con todas y cada una de las habilidades que más creas convenientes. Este tipo de peleadores editados, los podrás emplear en modos de juego como Versus y Superhero Olympics.

Lo interesante en este título no es solo lo visual o lo entretenido que son las peleas, sino en particular algo que a nosotros nos interesa en este tipo de juegos que es la forma de realizar los movimientos, fue cuidada al máximo para ofrecerte un control decente que no te complicara la existencia al tratar de hacer algún movimieto, por ejemplo, el botón A siempre es usado como puño mientras que con el botón X podrás aventar a tu rival a las cuerdas. En sí, el control es algo así como se acostumbro en títulos como **WCW VS NWO** ya que el equipo de programadores de este juego no es otro mas que **AKI**, quienes llevaron a la lucha libre del Nintendo 64 a proporciones épicas y ahora con la ayuda de una buena licencia de animación japonesa, no cabe duda de que este es otro de los tìtulos que definitivamente se convertirá en uno de los favoritos de nuestra redacción.





Space Channel Five

GAME BOY ADVANCE

THQ

Gran noticia nos ha dado la gente de THQ, al dar a conocer que un juego tan aclamado como Space Channel 5 verá proximamente la luz en nuestro continente. Con esto, no solo los fans de la bella **Ulala** quedarán impactados, sino todos los poseedores del **Game Boy Advance**, tendrán la oportunidad de distrutar un juego diferentemente entretenido. En esta ocasión, la historia nos narra que los Morolians han regresado y están sometiendo a la gente a hipnosis, forzandolos así a bailar.

Si ya conoces un poco de este juego, ya sabrás la temática a seguir para vencer, pero si no, lo que necesitas hacer es competir contra tus oponentes en duelos de baile donde tendrás que copiar a la perfección los movimientos de tu rival para así derrotarlo y pasar a la siguiente misión. En este juego, podrás disfrutar de **18 escenas**, donde competirás contra Jaguar, Pudding y otros jefes **Morolians**. Por otro lado, el control les ha quedado genial, con lo que no tendrás problema para realizar los movimientos de Ulala e incluso, algo muy interesante son los diversos colores que maneja el juego, dando así una brillantez que pocos títulos pueden conseguir. Ahh! Y por si aún no estabas convencido de este juego, lo estarás con la opción de 2 jugadores que se ha incluido para la versión de AGB, que hará que tu y tus amigos bailen al ritmo de **SPACE CHANNEL 5,** uno de los grandes títulos de Sega.

Hamtaro Ham Ham Heartbreak

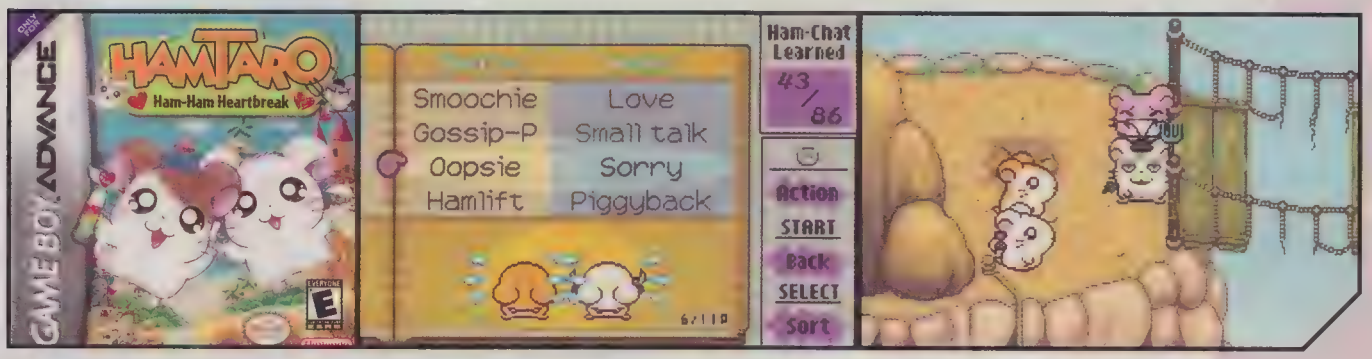
GAME BOY ADVANCE

Nintendo

Una de las noticias más alentadoras para los amantes de los Hamsters y en especial del carismático Hamtaro es que ahora, podrán disfrutar de una aventura más pero esta vez en con todo el poder del Game Boy Advance. **Hamtaro Ham Ham Heartbreak** es el nombre del más reciente título de Hamtaro y en realidad, es muy similar a la versión de Game Boy Color, de la que hace unos meses te habiamos platicado.

Y como los hamsters tienen su propia lengua, en esta aventura también debes practicar y aprender su **vocabulario** y así puedas comunicarte con todos y cada uno de los personajes que se involucran en este divertido juego.

Hamtaro Ham Ham Heartbreak, parece un juego para niños de corta edad, sin embargo podrás disfrutarlo así tengas 5 años o seas la persona de mayor longevidad en el planeta. Lo cierto es que gracias a las atinadas caracteristicas de los personajes e historia, este juego se vuelve alo sumamente dinámico que te mantendrá con ganas de jugarlo en cualquier momento. Este título tiene una fecha aproximada de salida para mediados de este año así que no te preocupes, en cuanto tengamos más información al respecto de este juego te mantendremos al tanto de todo lo que ocurre en la villa de Hamtaro.

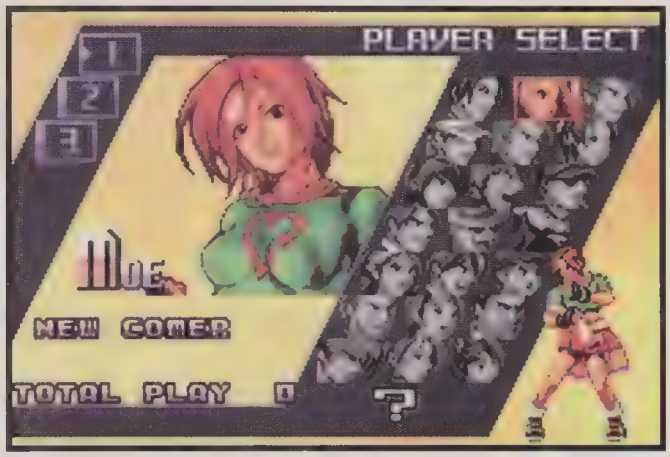


The King of Fighters EX2: Howling Blood

GAME BOY ADVANCE

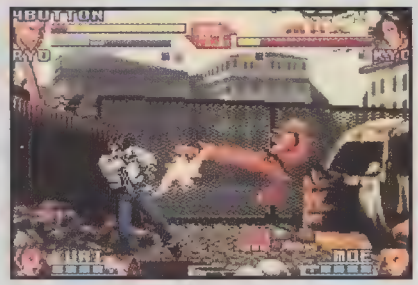
Marvelous Entertainment

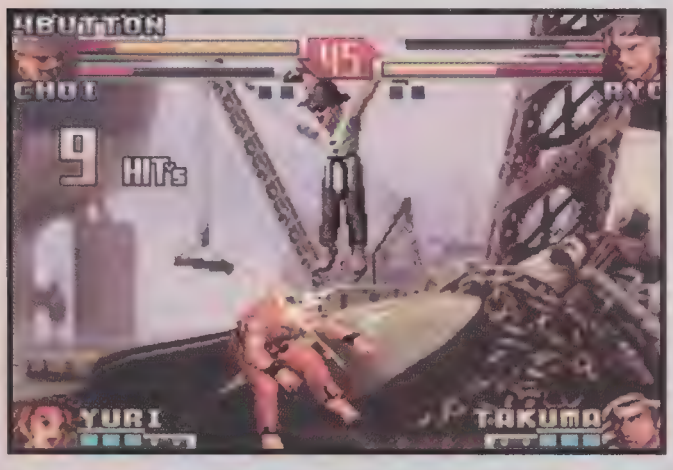
KOF esta de regreso en **Howling Blood**, un título que aunque por el momento solo se encuentra disponible en Japón, estamos seguros que no tardará mucho para que sea transladado a nuestro continente. En esta nueva versión, cuenta con muchas mejoras, de entre las que destaca el gameplay que por cierto se coloca dentro de los mejores controles de un juego de peleas para el AGB.



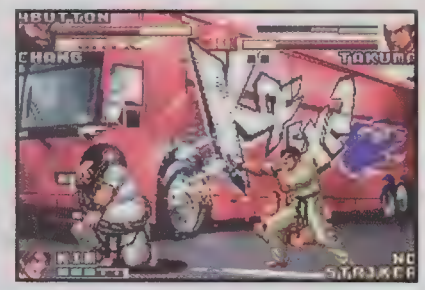
Por si fuera poco, los menús interactivos para este juego han sido recreados para dar más movimiento al background del juego e incluso se han insertado diversas animaciones que hacen sumamente visual el juego. Por la parte gráfica del juego te llevarás una grata sorpresa ya que como puedes ver en las fotos, los escenarios son muy similares a los que has visto en las arcadias, cosa que le da un toque de mayor profecionalismo a esta versión de **KOF** y que, en conjunto de las animaciones de los persoanjes logra colocarse en uno de los consentidos para el AGB. En cuanto al estilo de combate, no ha cambiado mucho que digamos ya que se conservan los combates de **3 contra 3** e incluso en opción de Singles.

Pero si lo que quieres es competir contra uno de tus amigos, lo puedes hacer en la opción de VS, donde se concentra toda la acción del juego y por supuesto donde demostrarás tu verdadera habilidad de pelea. Otra de las opciónes es el modo de Practice para que cheques los diferentes movimientos de los personajes que por cierto al inicio podrás seleccionar de entre **21** poderosos guerreros, obviamente, podrás encontrar rostros conocidos y uno que otro nuevo, así que preparate para vivir uno de los combates más intensos en tu Game Boy Advance.





En definitiva, KoF EX2: **Howling Blood** es un título que llego para formar parte de los consentidos tanto por su excelente control y facilidad para realizar cada uno de los movimietnos como la grán capacidad de presentar las imágenes del juego y animaciones de personajes a tal calidad que pareciera que estuvieras jugando en una **Arcadia**. Así que si lo que buscas es un título con el que puedas retar con tus amigos, te entretenga para esos largos viajes, KoF EX2 es una buena opción.



Jet Grind Radio

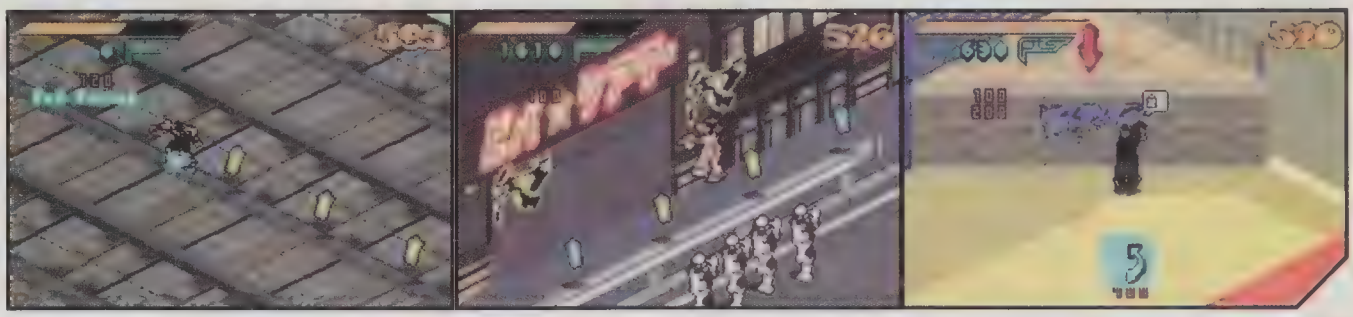
GAME BOY ADVANCE

THQ

Desde hace mucho tiempo no aparecian tantos juegos buenos en tan poco tiempo y, en esta ocasión, la racha continua con Jet Grind Radio, un juego propiamente de **Sega** y quien ahora nos da la oportunidad de disfrutar este título en el Game Boy Advance. Este título, forma parte de un convenio con el que cuenta Sega y THQ en exclusiva, como lo es también Space Channel 5.

Este título, conbina acción, emoción y sobre todo reto mientras recorres las calles en patines y llenas las paredes de **Graffiti**, algo de lo más intenso que puedes checar en este juego es la música y la comodidad con la que podrás realizar tus movimientos dentro del juego. JGR, logra algo que no muy comunmente se ve en un portátil y, esto es adaptar la acción en 3D en los diversos escenarios de tu aventura,por si fuera poco, el juego cuenta con inteligencia artificial, con lo que se eleva el reto al máximo, pero no te preocupes, no es imposible, sino que se torna sumamente adictivo e interesante. En **Jet Grind Radio**, puedes escoger de entre 10 diferentes personajes, cada uno con su propio estilo, personalidad y habilidad.

En esta ocasión, tomas el rol del **Profesor K** y mediante ello, puedes explorar multiples modos de juego como por ejemplo: One-On-One Races, **Freestyle**, Single Player e inclusive escenas en donde podrás participar con un amigo compitiendo contra reloj pintando graffiti. Como puedes ver, este es un título que esperemos ya tenerlo en nuestras manos.



Crazy Taxi

GAME BOY ADVANCE

THQ

Cumple tus sueños de ser Taxista y sin peligro de que te multen, claro está que en la comodidad de tu Game Boy Advance. **Crazy Taxi**: Catch a Ride es otro de los títulos que viene a formar la lista exclusiva de juegos por parte de THQ y Sega para el Game Boy Advance, aquí, como ocurrió en la versión de GameCube, contarás con multiples conductores para elegir, todos con un aspecto hilarante y sobre todo muy tradicional.

De hecho, son 4 los conductores con los que puedes participar, cada uno cuenta con un vehículo en particular y sobre todo un estilo inigualable con el que podrás recorrer cualquiera de las **2 ciudades** que existen en el juego, claro esta que estas ciudades están tan llenas de tráfico que se parecen a Insurgentes en hora pico, así que tu habilidad al volante es indispensable para que al final del viaje te lleves una buena propina.

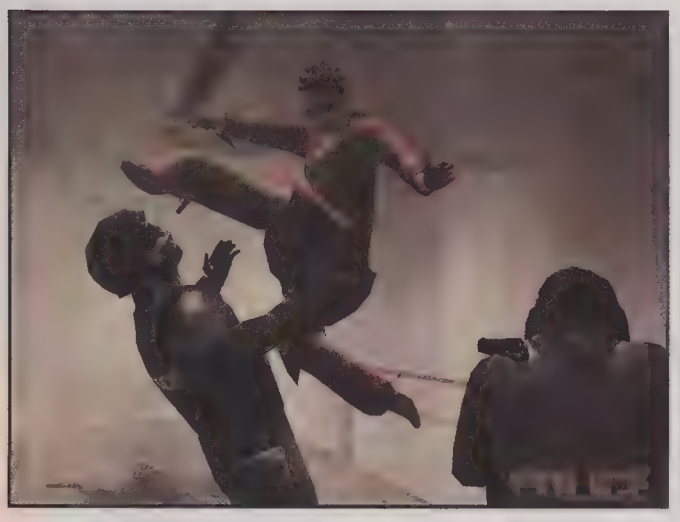
Tu objetivo en este juego, es como en la vida real para un conductor de **Taxi**, lograr grandes cantidades de dinero, que conseguirás mientras subes a tus pasajeros y los llevas a los lugares que te soliciten, claro está que si lo haces con buen tiempo y consiguiendo esquivar y hacer suertes con el vehículo en pleno tráfico, tus pasajeros te darán más dinero.

Por si fuera poco, en Crazy Taxi: Catch a Ride, encontrarás **9 minijuegos** que te aumentan el grado de jugabilidad al volante de tu AGB, e incluso, si lo que buscas es reto, aquí podrás escoger de entre **5** tipos de dificultad.

Enter The Matrix

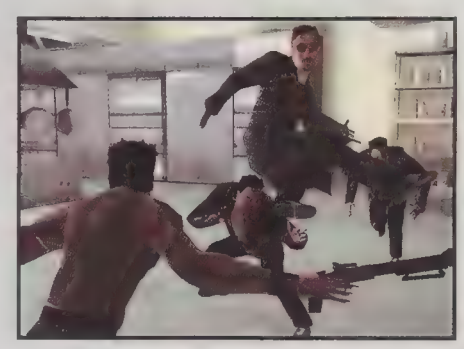
Shiny

Fue largo el tiempo de espera para tener detalles reales de lo que será el juego basado en la exitosa película: The Matrix y, aunque en realidad este juego no es adaptación ni del primer filme ni del segundo, ya que meramente lo que los hermanos **Wachowski** han querido realizar para "Enter The Matrix"es algo diferente para que el fan de esta serie tenga algo novedoso que jugar después de haber visto las películas, es decir, que no pierda la acción y emoción de todas las secuencias que hicieron de The Matrix uno de los grandes íconos de la cinematografía mundial. Este título será lanzado al mercado simultáneamente con **The Matrix: Reloaded**, que no es más que la continuación de la tan esperada aventura de Neo en el Mundo Real.



Este título está siendo programado por un uno de los equipos más controversiales de la industria de los videojuegos, **Shiny**, claro que con la colaboración y supervisión de los genios creativos detrás de todo el concepto de The Matrix, los hermanos Wachowski para conservar su escencia y así ofrecer al jugador algo que llene las espectativas a más del 100%. Así mismo, la gente envuelta en este juego ha comentado que Enter The Matrix será algo diferente a la película Matrix Reloaded, ya que los hermanos Wachowski han escrito un guión totalmente diferente para el juego que de cierta manera resolverá varias dudas que surjan al respecto de la película, así como también llevar al jugador a descubri como se hicieron algunas escenas de Matrix Reloaded.

Al iniciar tu aventura, podrás escoger entre personajes como Niobe (quien no es más que el substituto del agente **Smith**) y **Ghost**, un misterioso personaje del que aún no se han revelado detalles. Junto con ellos, deberás explorar muchos de los escenarios que aparecen en la película Reloaded, pero lo curioso es que los estarás viendo en tiempos diferentes y en situaciones diferentes, cosa que es muy atractiva y novedosa para este mercado.



Sin dudas, este sera uno de los juegos que a pesar de su larga espera, convencerán a miles de fanáticos que desde el primer film estaban esperando no solo ver, sino jugar y participar en un videojuego por que convinara la acción de **Matrix** con la oportunidad de crear nuevas y variadas opciones de combate. Enter The Matrix es un juego que está planeado para lanzarse por el mes de mayo y del cual te podemos hacer amplias recomendaciones, pero claro esta, la desición es tuya... así que... Tomas la pastilla **roja** y olvidas todo lo anterior... o, tomas la pastilla **azul** y descubriras lo que es el Mundo Real.

Soul Calibur 2

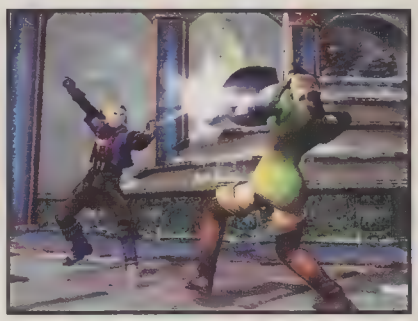
NINTENDO GAMECUBE

Namco

Quizá Namco sea uno de los licenciatarios más silenciosos que hay actualmente, es decir, que no hace mucho alarde de los títulos que va a presentar, pero cuando lo hace deja con la boca abierta a miles y miles de personas con títulos sumamente impresionantes. De hecho, una de las franquicias más populares de Namco es **Soul Blade**, o como se le conoció en japón Soul Edge; posteriormente, salió la secuela de este exitoso juego a la cual denominaron **Soul Calibur**, este juego, invadió rápidamente las salas de Arcadias y logró convertirse en uno de los mejoers títulos de pelea, gracias a la facilidad y sencillez con la que se pueden hacer los movimientos, combos, ataques y demás que te daba la oportunidad de hacer jugadas espectaculares.

NAMCO ATACA DE NUEVO...

Ahora, Namco nos ha dado una super sorpresa donde hasta el más exigente quedará contento, todo esto porque Namco ha anunciado el tercer juego de esta serie y que sera llamado **"Soul Calibur 2"**, aquí hay cosas muy interesantes ya que además de conservar la escencia de los juegos anteriores, dando las características necesarias para un dinámico combate, se han incluido digitalizaciones y gestos corporales y faciales para cada personaje que le dan un aspecto visual como pocas veces se ha visto en un juego de peleas. Soul Calibur 2, contará con modos de juego como: Arcade, VS, Time Attack, Survival, Team Battle y Practice, así como un modo especial llamado Weapon Master, antes visto en la versión casera de Soul Blade.



LINK... DE HYRULE A SOUL CALIBUR...

Namco también anunció una sorpresa extra con respecto a este juego, donde comenta que Soul Calibur 2, va a ser un juego multiplataformas y, para dar un toque especial, a cada plataforma se le darán **2 personajes especiales**, uno genérico llamado: **Necrid**, diseñado por nada más y nada menos que **Todd McFarlane** Production (los creativos de Spawn); y el segundo será un personaje repesentativo, en el caso de nintendo el que lleve la estafeta será **LINK**. Con esto, será la primer vez que uno de los personajes clave de Nintendo se mezcla en un juego de otro licenciatario para lograr algo tan espectacular, así que para que te des una idea de cómo se ven las cosas checa las fotos, ah, y claro, Link te deslumbrará con muchos de sus movimientos clásicos con la espada.

True Crime: Streets of L.A.

NINTENDO GAMECUBE

Luxoflux Corp

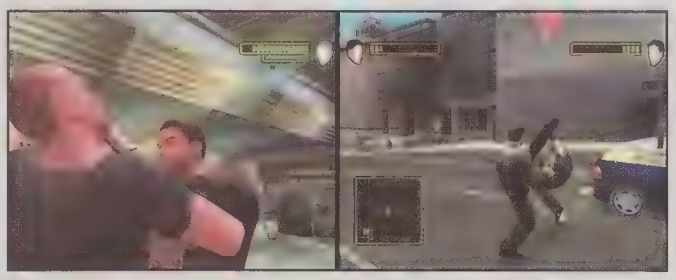
Que pasa si fusionaras toda la escencia de **Matrix** con el dinamismo de **Death to Rights** y que para el toque final de agregaras una porción de **Gran Thief Auto**; El resultado seria algo sorprendente, que afortunadamente ya esta en desarrollo por parte de los creativos de Luxoflux Corp. y lleva por nombre "True Crime: Streets of L.A.".

True Crime es uno de los juegos más creativos que hemos visto en los ultimos tiempos, que convina el uso de vehículos, recorrer las ciudades a pie, combatir cuerpo a cuerpo o con armas y muchos otros detalles como poder **usar tu criterio** de justicia en las misiones, por ejemplo si tienes a un prisonero y en vez de interrogarlo, lo eliminas, fallarás esa misión, pero el grado de agresividad usada con el prisionero, se grabará en tu récord de juego, sin embargo, debes tener muy encuenta que ese prisionero te pudo dar pistas importantes para resolver posteriores eventos del juego, así que debes tomar las decisiones adecuadas en cada misión.

Si recuerdas, en Death To Rights, tenias un auto-target, con el que puedes enfocar a tus objetivos o enenmigos, pero lo que tiene agregado True Crime, es que ahora, si estas usando dos pistolas al mismo tiempo, podrás tener un target no solo para que apuntes a un individuo, sino que podrás apuntar a 2 diferentes objetivos para lograr un **fuego cruzado** como lo pudiste ver en Matrix. De igual manera, en True Crime se conserva la opción de **"Slow Motion"** para lograr efectos como cuando Neo esquiva las balas; este movimiento lo pudes hacer saltando en lateral, hacia enfrenete e incluso impulsandote hacia atrás para así poder tener mejor control de la situación en el momento de las balaceras.

Para que veas que lo que mencionamos de tu criterio es importante, también te podemos decir que conforme avances en tu misión, te enfrentarás a ciertos **jefes y subjefes** y en ese momento, tendrás la oportunidad de eliminarlos o dejarlos vivos, el punto es que si los dejas vivos, ellos regresarán para cobrar venganza, así mismo, dependiendo de situaciones como esta, será el tipo de final que obtengas.

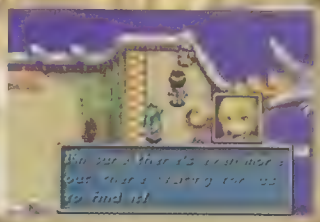
Como los escenarios forman parte importante de este juego, se ha recreado gran parte de la zona de los Angeles para dar un toque de realismo único en este juego, donde podrás recorrer calles reales en tu vehículo, algo así como **3000 millas cuadradas** de esta ciudad. Sin duda, este es uno de los juegos más prometedores y que estará listo a mediados de año. Además se cuenta con grandes talentos presentaron sus voces como es el caso de **Gary Oldman, Russell Wong, Mr. T, Samuel Jackson, Sean Connery, Kevin Costner, Madonna, Jennifer López** y el mismisimo **O.J. Simson.**



GAME BOY ADVANCE

Golden Sun™ The Lost Age

Próximamente Abril 2003.



www.nintendo.com

Encuéntralo en El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.

gameia Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.

El sistema y accesorios se venden por separado.

TM, ® y logo de Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo.© Nintendo 2003

TOP 10

LOS MAS VENDIDOS

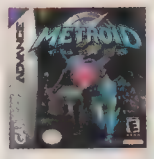
1

2

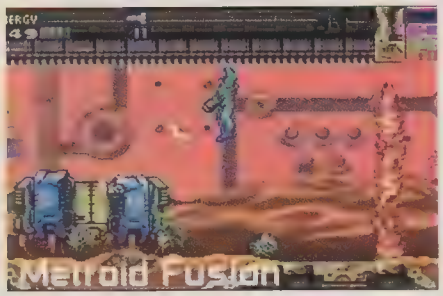
3

4	Mortal Kombat: Deadly Alliance
5	Super Mario Sunshine
6	Star Wars Bounty Hunter
7	Harry Potter and the Chamber of Secrets
8	Resident Evil 3: Nemesis
9	Star Fox Adventures
10	Animal Crossing

1



2



3

4	Street Fighter Alpha 3
5	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3
6	Mortal Kombat: Deadly Alliance
7	Kirby: Nightmare in Dreamland
8	Hamtaro (Color)
9	Rayman 3: Hoodlum Havoc
10	Super Puzzle Fighter II

LOS MAS RECOMENDABLES

1 The Legend of Zelda: TWW

Como es costumbre, los títulos de Zelda no necesitan una carta de recomendación, sino que de antemano sabemos que son de excelente calidad, con una historia sólida que nos mantendrá entretenidos y sobre todo con un excelente gameplay. Ahora, vivirás una experiencia novedosa, ambientada con magníficas gráficas y múltiples detalles que te dejarán con la boca abierta.

2 Pokémon Ruby & Sapphire

La fiebre amarilla está de regreso para consolidarse nuevamente como uno de los títulos de mayor trascendencia en el mercado de los videojuegos. Pokémon Ruby & Sapphire te llevarán a vivir una aventura más completa que las anteriores y donde ahora podrás conseguir 100 nuevos monstruos para aumentar tu colección, sin duda, este es uno de los títulos que no puedes dejar de checar.

3 Metroid Prime

Para describir este juego se necesitaría mucho tiempo, ya que cuenta con tantos detalles que hace de este título uno de los más realistas, o mejor dicho de los mejores ambientados en la era de los videojuegos. Por otro lado, la excelente elaboración de los mapas, armas, equipo y sobre todo historia, nos dan un ejemplo de lo que la compaía Retro Studios puede hacer para el GameCube.

4 Batman Dark Tomorrow

El caballero de la obscuridad aterrizará en tu GameCube en una nueva historia que rompe con lo tradicional. Batman Dark Tomorrow ha sido creado en conjunto con DC comics para que la historia sea algo diferente y envolvente ya que en esta ocasión, hay una guerra de pandillas generando el caos total en Gotham City. Ahh y por si fuera poco, el comisionado Gordon fue secuestrado, así que nuestro héroe tendrá que ir en su auxilio.

5 Metroid Fusion

Si eres de los que les gustan las cosas sin cambios, esta versión de Metroid será lo que buscas, ya que aquí se conserva la escencia de los anteriores juegos que aparecieron para el SNES, NES y GB. Lo que nos gusto en partirticular de Metroid Fusion es que a pesar de que el juego en si es fácil de terminar, te mantendrá entretenido por horas y horas mientras consigues el 100% de los ítems.

6 Def Jam Vendetta

Es tiempo de Gritar ¡los rudos, los rudos, los rudos! Con Def Jam, un juego de lucha libre que está simplemente increíble. En este juego, cuentas con una extensa cantidad de luchadores que están dispuestos a romper huesos en cualquier momento; así mismo, podrás realizar muchos movimientos para castigar a tus rivales y por si fuera poco, cuenta con música de los más grandes interpretes del Hip-Hop.

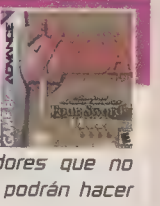
7 Dead to Rights

Cuando las cosas se ponen negras y ya no tienes nada que perder, no queda más que aventurarse a combatir el crimen por el que has sido falsamente culpado. En este juego tomas el rol de Jack Slate, quien junto con su perro de nombre Shadow, se enfrentarán a miles de maleantes librando batallas donde puedes usar efectos similares a los de Matrix.

8 Super Mario Sunshine

Aunque ya lleva mucho tiempo como parte de los títulos más recomendables, Mario Sunshine no deja de ser candidato a esta lista, no solo por su excelente calidad en gráficos y la divesidad de objetivos por cumplir, sino por los extensos ratos de entretenimiento que solo los juegos de Mario pueden darte. Mario Sunshine es un juego recomendado para todas las edades.

9 The Legend of Zelda: ALTTP



Ahora que la tecnología nos da la oportunidad de transladar juegos del SNES a un sistema portátil como el Game Boy Advance, todos los jugadores que no tuvieron la oportunidad de checar este juego lo podrán hacer ahora en su forma portátil. A link to the Past en nuestro criterio personal es uno de los mejores títulos que han salido de esta saga.

10 Skies of Arcadia

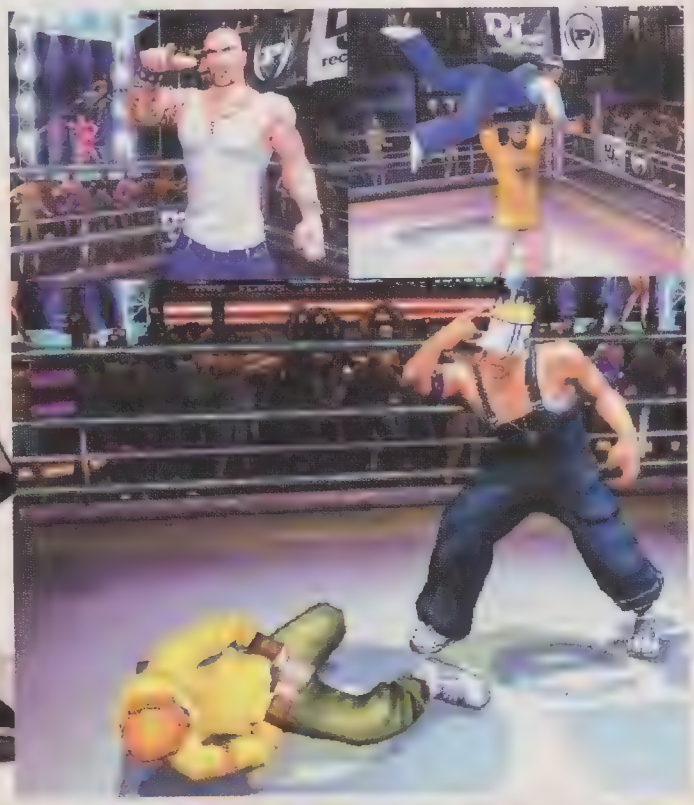
Si lo que buscas es un RPG que posea no solo una historia entretenida, sino una excelente calidad gráfica y control, estamos seguros que este título será de tu agrado. Skies of Arcadia Legends es creado por las mentes maestras de Phantasy Star para generar historias novedosas y fuera de lo convencional.

© 2003 Electronic Arts Inc.

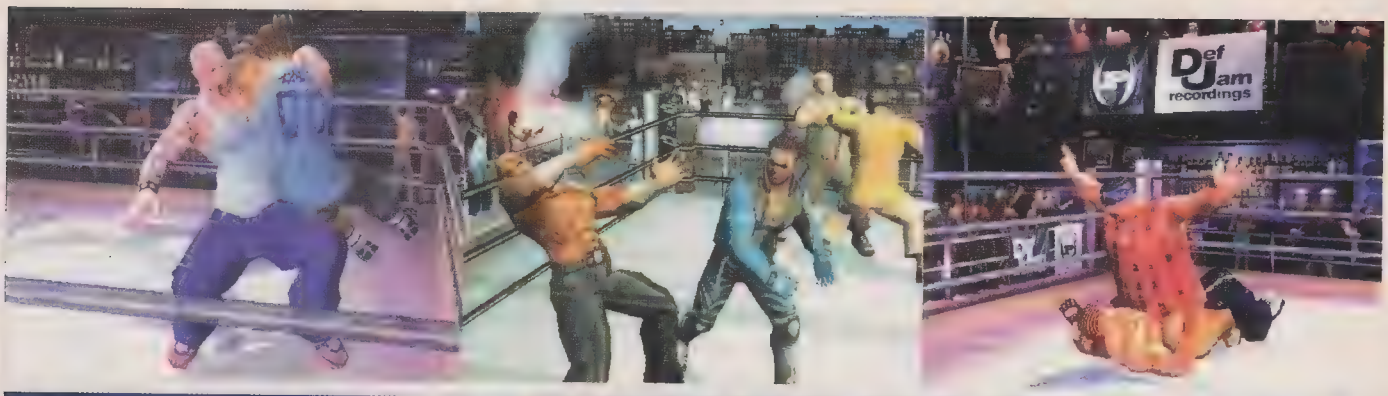
Def Jam Vendetta

¿Recuerdas aquellos títulos de lucha libre para el N64 que hicieron historia por su excelente modo de juego y gran diversión? Sí, nos referimos a WCW vs nWo, World Tour y Revenge, de los cuales el segundo todavía es uno de nuestros favoritos para la típica Reta. Pues los cuates de Aki vuelven al ataque con un título que estamos seguros nos pondrá a todos a estrujar el control del GameCube. Def Jam Vendetta es el nombre de la más reciente obra de Aki, así que con la experiencia que tenemos de sus anteriores juegos, la garantía de que será un hit está asegurada.

Def Jam Vedentta es el resultado de la unión de Aki y EA Canadá, quienes hicieron posible NBA Street y también se une Def Jam Records para crear un título lleno de acción, violencia y mucha diversión. Para los que no saben qué es Def Jam; les diremos que inicialmente comenzaron como luchas clandestinas tipo lucha libre con un toque de pelea callejera en las que no hay reglas. Con el tiempo, se hicieron famosas hasta llegar a ser televisadas y "legales". Muy similar al caso de Ultimate Fighting Championship (UFC), en donde las peleas son menos "adornadas", pero que llegaron a hacerse muy conocidas al igual que Def Jam. Claro está que con la transición de "ilegal a legal" algo se perdió, pues no pueden mostrar algo tan violento, así que se hicieron menos agresivas. Ambos estilos han alcanzado tanta popularidad, que llegaron al poderoso Game Cube para que podamos disfrutar de una buena reta; así que vamos a darle una revisada.



NINTENDO GAMECUBE. Compañía: ELECTRONIC ARTS Clasificación: TEEN Desarrollador: AKI CORPORATION / EA CANADA Categoría: LUCHA LIBRE Jugadores: 1-4 SIMULTANEOS



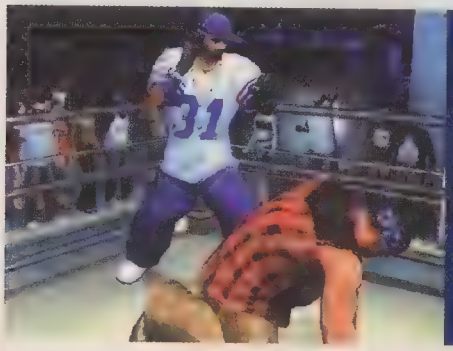
Juega con los cantantes de Hip-hop originales de Def Jam Records

Te podemos decir que en esta competencia extrema podrás encontrar más de cuarenta y cinco personajes a elegir; entre ellos están DMX, Ludacris, Method Man, Redman, N.O.R.E. y Scarface; conocidas estrellas de Hip-hop. Todos los personajes tienen una gran variedad de ataques y movimientos para hacer sufrir a sus oponentes; imagínate, son más de 1,500 movimientos diferentes para los peleadores, así que deberás ponerte las pilas para conocer bien a cada luchador y no te quejarás de que tienen pocos movimientos o que de que siempre hacen lo mismo.

Obviamente, encontrarás muchos lugares diferentes para enfrentarte a los demás luchadores; son diez arenas llenas de detalles, público enardecido y fans de estos singulares encuentros. Como te comentamos, las peleas se llevan a cabo sin reglas de ningún tipo, así que podrás esperar todo tipo de técnicas, sorpresas y movimientos sucios que te pondrán a prueba como nunca.

Pero no creas que todo el juego se trata de pelear y ya; el modo de un solo jugador está estructurado en una envolvente historia, la cual estará acompañada de muy buena música, cortesía de los cantantes del juego y otras rolas más, muy adecuadas para el juego.

Los personajes están bien detallados y tienen muy buenas animaciones que hacen que se vean muy reales, además de que supieron darles el toque de agresividad y emociones muy acordes a las acciones del juego. Los programadores hicieron un buen trabajo al transmitir el sentimiento especial y las personificaciones de los peleadores de Def Jam en este impactante título.



Def Jam Vendetta contiene temas originales de Dej Jam Records y otros exclusivos del juego.

Como comentamos anteriormente, en Def Jam Vendetta podrás disfrutar de varios modos de juego, incluido el de historia que está muy padre, ya que tiene varios eventos y cinemas con los personajes. Claro que también hay modo de versus, en equipos y de handicap, por si quieres echarle montón a un solo peleador.

Lo que más nos gustó de este juego es el estilo de pelea y el modo de controlar a los peleadores. Como sabrás, en nuestra muy particular opinión el mejor juego de lucha libre es WCW vs nWo Revenge por lo fluido de sus animaciones, los excelentes controles y lo sencillo y práctico que es ejecutar los movimientos de los luchadores. Con esta experiencia, Aki puso mucho empeño en darle a Def Jam Vendetta un modo de juego y un control muy amigable para que no pierdas mucho tiempo en acostumbrarte; esto nos pareció muy bueno, pues no tardas en disfrutar del juego plenamente y te enfocas más en lo divertido que se ponen los encuentros.

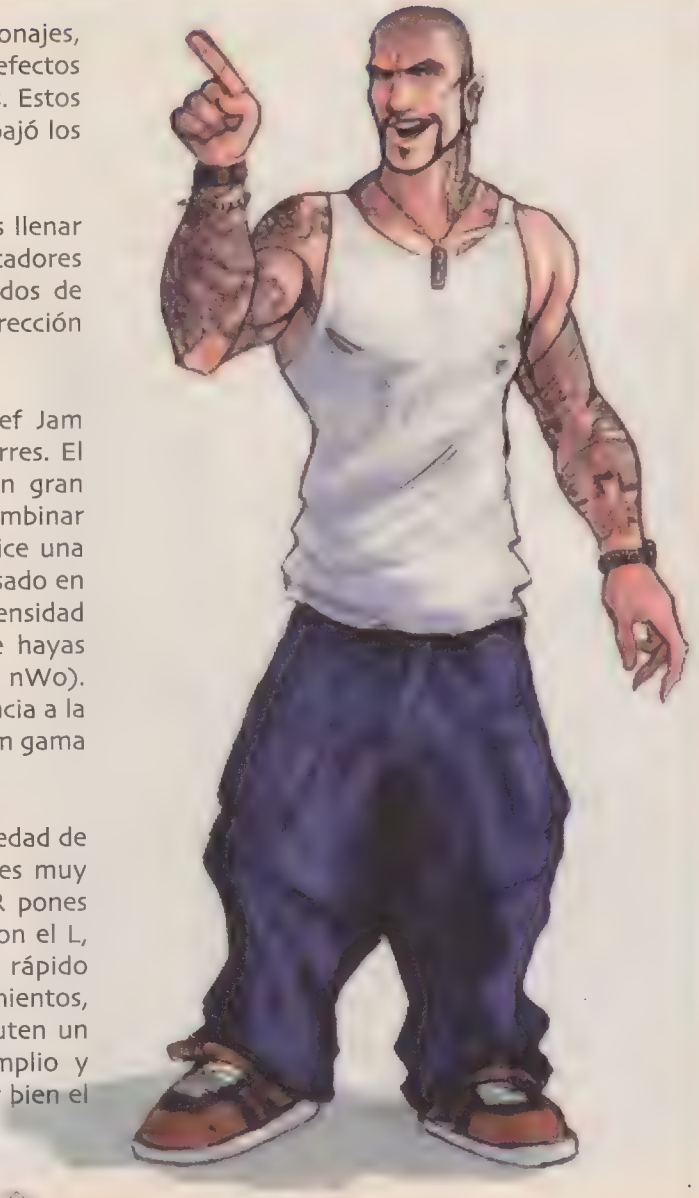
Experimenta el intenso modo de historia

Además de que la música va muy acorde a los personajes, predominando el Hip-hop, también cuenta con muchos efectos de sonido para darle un realismo muy padre a las luchas. Estos efectos fueron provistos por la misma empresa que trabajó los efectos de la exitosa película The Matrix.

Y como ya es costumbre en este tipo de juegos, puedes llenar una barrita que te permitirá ejecutar movimientos devastadores para derrotar a tus oponentes. Cada personaje tiene dos de estos movimientos que podrás usar al presionar una dirección con el Stick C.

Para que te des una idea del tipo de "Engine" en Def Jam Vendetta, te vamos a comentar cómo trabajan los agarres. El botón A sirve para sujetar, a partir de aquí tienes un gran número de opciones, de ejecución muy simple; puedes combinar una dirección y otro botón para que tu personaje realice una llave o un ataque. También puedes iniciar un combo basado en el ritmo y precisión con que aprietes los botones. La intensidad del golpe varía de acuerdo al tiempo y las veces que hayas presionado los botones (muy al estilo de WCW vs nWo). También varían las ejecuciones dependiendo de la distancia a la que ejecutes un movimiento; como verás, tienes una gran gama de jugadas y movimientos a elegir.

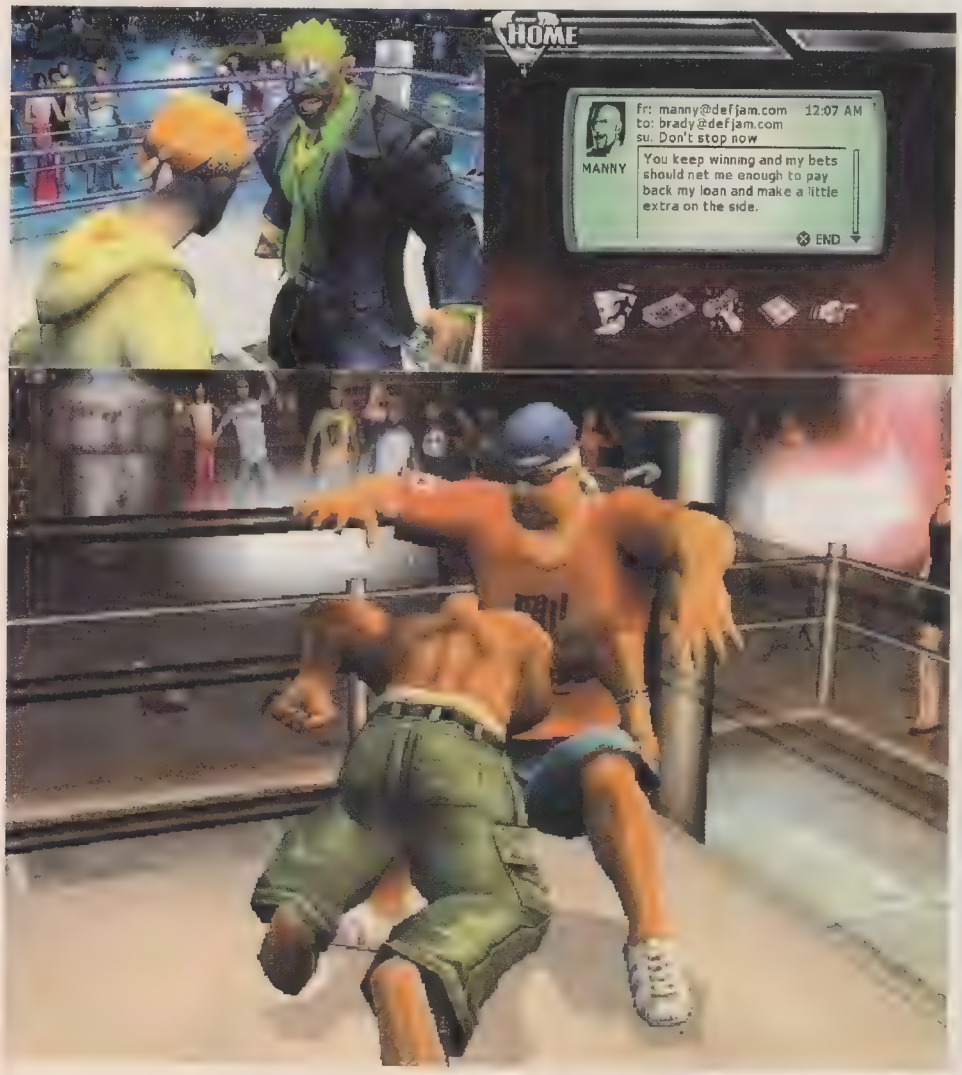
Pero eso no es todo, también cuentas con una gran variedad de contra-llaves y movimientos defensivos. Obviamente, es muy similar al estilo de los juegos de N64; con el botón R pones defensa y bloqueas los ataques para evitar el daño y con el L, evitas los agarres enemigos para exponerlos a un rápido contraataque. Para hacer aún más variados estos movimientos, también puedes dejar presionado L ó R para que ejecuten un contraataque diferente, dándole un enfoque más amplio y divertido; pero claro que debes ser muy preciso y medir bien el momento para ejecutarlos.



Como en todo tipo de lucha, las acciones también toman parte con el ring mismo. En DJV podrás ejecutar movimientos especialmente diseñados para las situaciones en una esquina y para debajo del ring.

Algo que nos puso a pensar un momento, es que aquí no basan el juego solamente en darte muchos modos de juego y ya, sino que también quisieron darle una buena historia para que no tengas nada más que ganarles a todos y ya, sino que te llame la atención para jugar, aunque sea un solo jugador. La historia del juego se sitúa en un circuito de peleas clandestinas en New York. Aquí, D-mob, el jefazo, controla todo lo que sucede en este rudo ambiente y por ello, te lanzó de las peleas y de la ciudad hace algunos años. Ahora estás de vuelta para reemplazar a un cuate tuyo que se retiró por una lesión sufrida hace poco. Tu venganza consiste en ganar el torneo, llegar con D-mob, darle una paliza y regresar con Angel, tu chica, quien acompaña a D-mob desde que te fuiste. Pero no creas que esto será fácil, entre tú y D-mob habrá muchos retos de los que deberás salir avante como varios subjefes y guardaespaldas de D-mob, además de los participantes del torneo.

Como verás, Def Jam Vendetta es un título que no puede faltar en tu colección si eres gran aficionado a la lucha libre, a las peleas callejeras y a un buen juego multiplayer. No dudamos ni por un segundo en recomendártelo puesto que es una buena opción. El modo de historia le da un toque muy padre al juego y la música está muy padre también. Pero lo mejor de todo es que Aki realizó un gran trabajo con el modo de juego de DFV, así que ahora sí, las retas se van a poner más violentas que nunca.



RANKING

EL CONEJO 5.0

En lo personal espero mucho de este título que está bajo la marca de EA Big Sports ya que ha sido desarrollado por una de mis compañías favoritas, AKI. Con esta gran carta de presentación, no dudo en lo más mínimo que Def Jam Vendetta se convierta rápidamente en uno de los juegos con más número de entradas en nuestra redacción (aunque se trate de Hip-Hoperos) ya que no dejamos de jugar el clásico Revenge desde hace mucho tiempo y ya es hora de cambiar de juego.

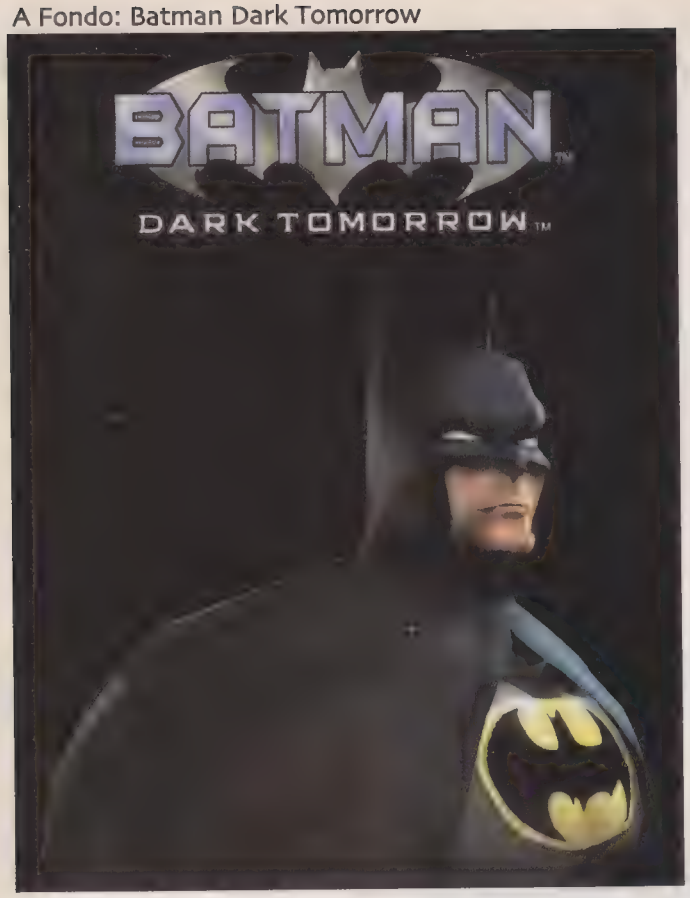
CROW 4.0

Desde tiempos memorables la lucha libre "virtual" se ha convertido en uno de los principales juegos de competencia grupal al menos para nosotros y, ahora, con las cualidades del GameCube y las posibilidades de los licenciatarios para crear títulos más llamativos, puedo estar contento al ver juegos como éste, que es uno de los mejores títulos de lucha callejera o "todo se vale", que hay hasta el momento. Así que en definitiva, no dudo ni por un segundo en recomendarlo.

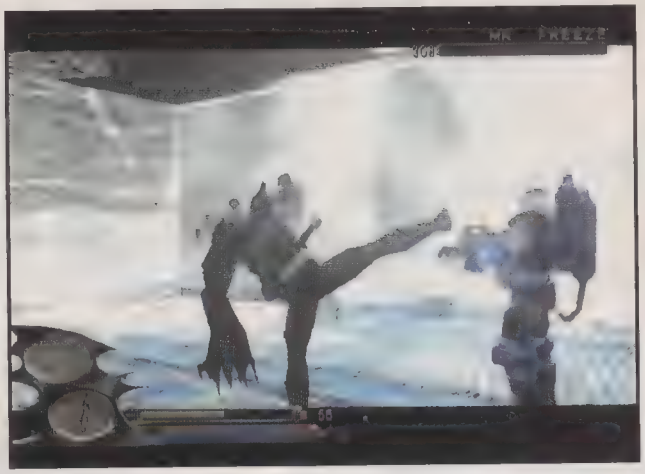
PANTEON 5.0

Desde que jugué WCW vs nWo Revenge, no había jugado algún otro título de lucha libre que lo igualara, hasta ahora. Def Jam Vendetta es un título que no dudo en recomendarte, el control, los modos de juego, etc, lo hacen una gran opción para los amantes de este rudo deporte y de las peleas clandestinas. Si lo que buscas es un juego violento, divertido y con un gran Replay Value, no debes dejar de checarlo. Lo recomiendo mucho para un fin de semana de retas con los cuates.

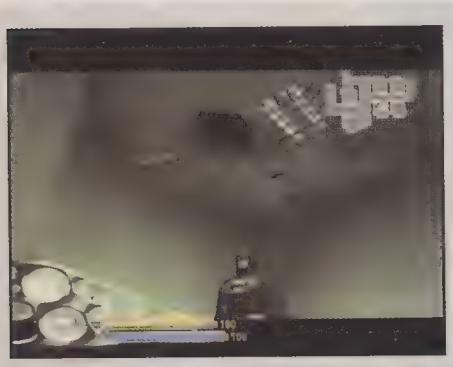
1.0 5.0

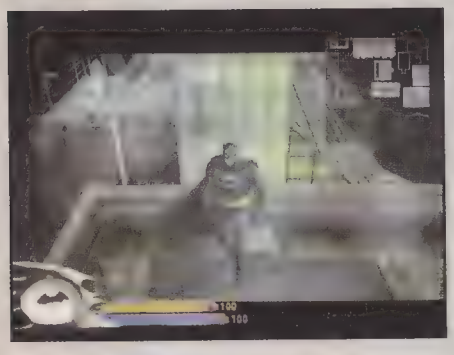


Hace aproximadamente un año de que Ubi Soft nos mostrara el primer juego del "Caballero de la Oscuridad" **Bruce Wayne** (Bruno Díaz) o como mejor le conocen los habitantes de **Gotham City**... Batman, en Batman Vengeance para el GameCube, un juego que sorprendió mucho por su dinamismo y calidad en CGI. Y ahora, en este mes, la tarea de traer de regreso a este místico ser corre por parte de **Kemco**, dandonos así de que hablar, ya que a partir de este momento podrás disfrutar de una nueva aventura virtual de este sensacional ícono de los cómics: Batman.



SIEMPRE HABRÁ UN MAÑANA OSCURO...





Sin dudas, este personaje que lucha contra los criminales de su comunidad, se ha convertido en uno de los súper héroes más populares no sólo en sus cómics, sino a traves de múltiples caminos donde nos presentan su historia y evolución mientras convina su lado de ciudadano modelo a guardían de Ciudad Gotica.

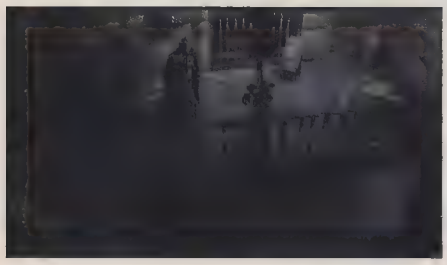
En esta, su nueva aventura títulada : **DARK TOMORROW**, la gente de Kemco nos muestra un lado más maduro en el ámbito de la programación de videojuegos y que mejor que con un título de Batman, nos referimos con esto, a que el trabajo realizado tanto en el aspecto como motor de juego son plenamente mejorados a comparación de títulos anteriores de Batman, inclusive a Batman: Vengeance, con lo que podemos ver un lado más ambientado de Ciudad Gótica, donde se conservan muchos detalles en todos los escenarios del juego, así como un perfecto uso del control del GameCube para realizar los movimientos en este juego. De hecho, algunos de los detalles que más nos agradaron en este juego son: la lluvia y las fuentes de luz, por lo que si quieres enterarte más a detalle de las cualidades de Batman: Dark Tomorrow, a continuación te presentaremos toda la información que necesitas hacerca de este sensacional título.

BATMAN: AHORA MÁS REAL QUE NUNCA

Este juego se presento oficialmente en el pasado E3 de los Angeles y vaya que dejo sorprendidos a todos los espectadores ya sean fanáticos o no, el hecho fue que todos salían con un buen sabor de boca después de ver los avances que Kemco mostraba sobre el y, ahora, meses después de este evento, podemos tener la oportunidad no sólo ver videos espectaculares, sino de checarlo a detalle para convencernos totalmente de la calidad de joya que tenemos en nuestras manos. Es más, para que tengas una idea de la calidad de este juego, te podemos comentar que los "intros" o segmentos de video, han sido diseñados por uno de los más cotizados diseñadores de cine en **Hollywood**.

Como se ha acostumbrado para los juegos de este héroe, toda la acción será en una vista de tercera persona, esto con el fin de que puedas ver a detalle todos los movimientos que realizas en el juego, dándote así la oportunidad de disfrutar la acción como si estuvieras presete en ciudad Gótica. Así mismo, los elementos que ambientan cada uno de los escenarios, parecen sacados fielmente de las historietas y conservando así el aspecto oscuro que envuelve todos los rincones de esta ciudad y sus alrededores.

Como siempre, el petirojo no podía faltar al lado de Batman.



Como puedes ver, no sólo es un juego graficamente increíble, sino con una diversidad de enemigos como pocas veces se había dado.

LA CREMA Y NATA DE ARKHAM REUNIDA EN TU GAMECUBE...

La historia en Batman Dark Tomorrow da inicio cuando una oleada de crimen invade las calles de Ciudad Gótica, donde las diversas bandas de villanos compiten por ser el número 1, entre dichas bandas, se encuentra la que lidera **Black Mask** y otra encabezada por **the Ventriloquist**. Como resultado de esta serie de terribles eventos, ha habido tiroteos, incendios e incluso asesinatos en toda ciudad Gótica y día a día, las cosas se van poniendo peores para los lugareños.

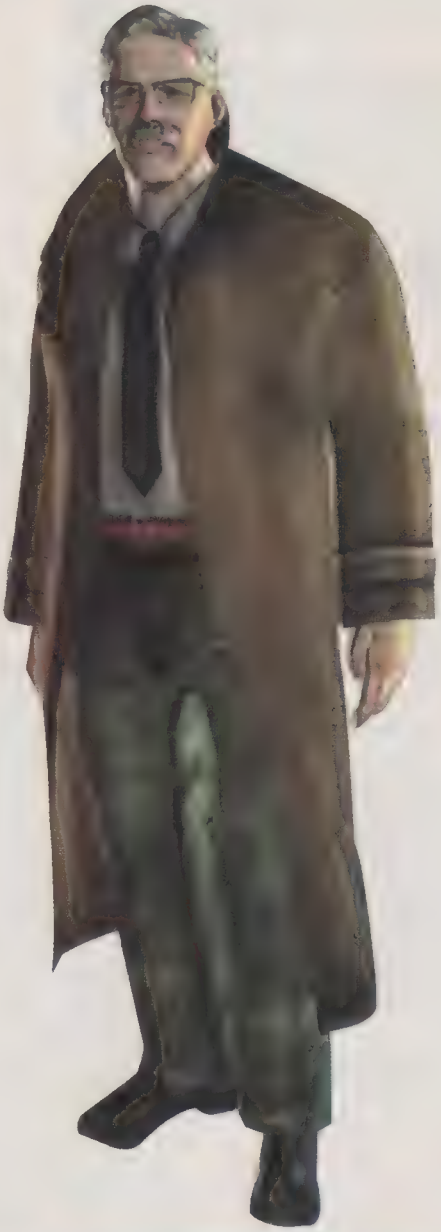
El motivo de toda esta guerra sin cuartel y completa anarquía, se debe en su mayoría a que el comisionado James Gordon fue secuestrado por villanos de los que hasta el momento, no se tiene información alguna de su organización o paradero. Así que, por ello, el encapotado y defensor de esta ciudad decide investigar lo ocurrido a **Gordon** y llegar hasta las últimas consecuencias que lo conducirán hacia **Arkham Asylum** donde supuestamente mantienen prisionero a Gordon, Todo esto debe hacerse con la brevedad posible, ya que si Batman no detiene el crimen organizado, tanto el comisionado como el resto de los habitantes de ciudad Gótica estarán en grave peligro.

Para ofrecerte una nueva y completamente original travesía que fuera tanto o mejor que todo lo que ya comunmente visto, se han incluido una cantidad selecta de supervillanos que tratarán de hacerte la vida de cuadritos (o de murcielaguitos), tales como Black Mask, the Ventriloquist, Killer Croc, **Poison Ivy**, the Ratcatcher, **Mr. Freeze** y por supuesto el que no puede faltar a la fiesta gótica: **The Jocker**.

El humor de este juego corre por parte de The Jocker para poner diversidad a la aventura.

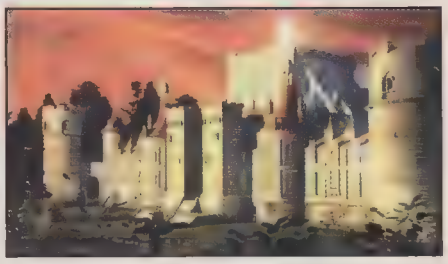
Detalles como la neblina o la lluvia le ponen un sabor exquisito al juego.

Mientras combates el crimen, tus objetivos se desarrollarán en distintos lugares como por ejemplo, la casa de la risa local de ciudad Gótica (Arkham Asylum), las hediondas cloacas (Donde ni las tortugas ninja vivirían), fabricas abandonadas e inclusive la misma baticueva por mersionar algunas plazas. En todos estos lugares, deberás enfrentar diversos retos y acertijos además de múltiples pandilleros aliados de los más temibles villanos locales. Pero no te preocupes ya que **Batman** cuenta con un amplio conocimiento en defenza personal con el que podrás dejar fuera de combate a cuanto ampón se te ponga en frente, pero si por algún motivo en el juego notas que hay lugares que no puedes alcanzar naturalmente, o que necesitas algún ítem para ayudarte a combatir el crimer, no te preocupes ya que nuestro Héroe de la noche cuenta con un cinturón que muchos envidiarían y que está lleno de varios artefactos que te facilitarán algunos escenarios, además claro está de contar con una sensacional capa que te permitirá sobrevolar ciertas partes del juego.

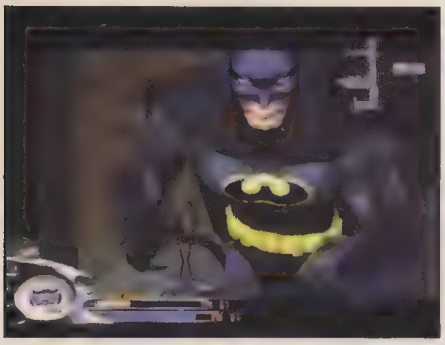


Otra de las cualidades para este juego, es sin lugar a dudas la excelente forma de controlar al personaje ya sea cuando estás peleando contra tus oponentes o simplemente mientras exploras cada uno de los diversos escenarios, debido a la comodidad con la que puedes realizar los movimientos y así no te compliques aprendiendote comandos muy elaborados como en muchos otros juegos suele ocurrir. Aquí, se retoma la función de mirar hacia los lados con el uso del "C stick" facilitando así la movilidad del personaje usando el Stick izquierdo, así mismo, el **D pad** tiene la función de rotar las armas con las que cuentes actualmente y con tan sólo presionar el botón X podrás activarla.

Batman, en diversos puntos del juego, puede poner su espalda pegada a la pared para así caminar por zonas muy estrechas o simplemente para evitar que seas sorprendido por algún malhechor. Para Batman, esta habilidad, que muy comunmente se denomina como **"Sneaking"**, cuenta con 2 formas diferentes de realizarse una vez que presiones el botón Z.



DOS GENIOS SON MEJOR QUE UNO...



Quizá de las cosas que más sabor le pusieron al juego son los elementos bases de la historia misma, que no es como anteriormente se habia hecho de usar elementos o historia de algún film de este personaje o de recrear historias alternas o simplemente basarse en series animadas, sino que ahora, por primera vez, Batman cuenta con una historia original para un videojuego creada en conjunto con DC Comics y que nos presenta la historia central que está desplegandose en los comics del momento. Esta historia, que realmente no deja de sorprendernos por su contenido, fue nada más y nada menos que creada por dos mentes maestras y visionarios de renombre como **Scott Peterson**, quien es escritor de Batman desde ya una gran cantidad de años y **Kenji Tareda**, a este último y no menos importante, lo recordarás por magníficos trabajos como **Final Fantasy** 1 y 2 por mencionar algunos de sus logros.

Y para todos aquellos que querían ver a nuevamente a Bárbara Gordon (Batichica), lo podrán hacer, ya que en esta aventura, Bárbara estará en su nueva identidad como Oracle, pero eso no es todo, ya que ahora la nueva Batichica, también formará parte del Staff de esta historia por parte de Cassandra Cain quien tomo el lugar de Bárbara Gordon.

Por último, podrás checar las apariciones de Robin **"El chico maravilla"** y Alfred Pennyworth.

Sin lugar a equivocarnos, Batman: **Dark Tomorrow** es un juego que fascinará a quien busque algo novedoso y tan entretenido, al mismo tiempo que nos presenta una historia envolvente e interesante. Las animaciones de los personajes son muy apegadas a la realidad e incluso el oleaje de la capa del murcielago cuenta con muy buen detalle a cada instante de sus movimientos. Así mismo, las gráficas son uno de los factores que nos demuestran la calidad del juego y que lógicamente le dan una visión sumamente interesante ante las pasadas versiones de juegos de Batman que no conseguían captar el ambiente presiso para denotar la misteriosa tela que envuelve a ciudad Gótica y a todos sus ciudadanos incluyendo Bruce Wayne.

RANKING

EL CONEJO 5.0

Desde épocas inmemorables, el solo hecho de mencionar un juego de Batman para cualquier consola, ha sido un gran foco de atención ya que hay muchos seguidores del súper héroe encapotado. Desde el Batman de SunSoft, para el NES y los títulos de Konami para el SNES, me ha encantado el toque que le han puesto a cada uno de ellos y ahora Kemco hará su parte con este nuevo juego cubierto por la densa oscuridad, la misma que siempre ha protegido a Ciudad Gótica... Batman.

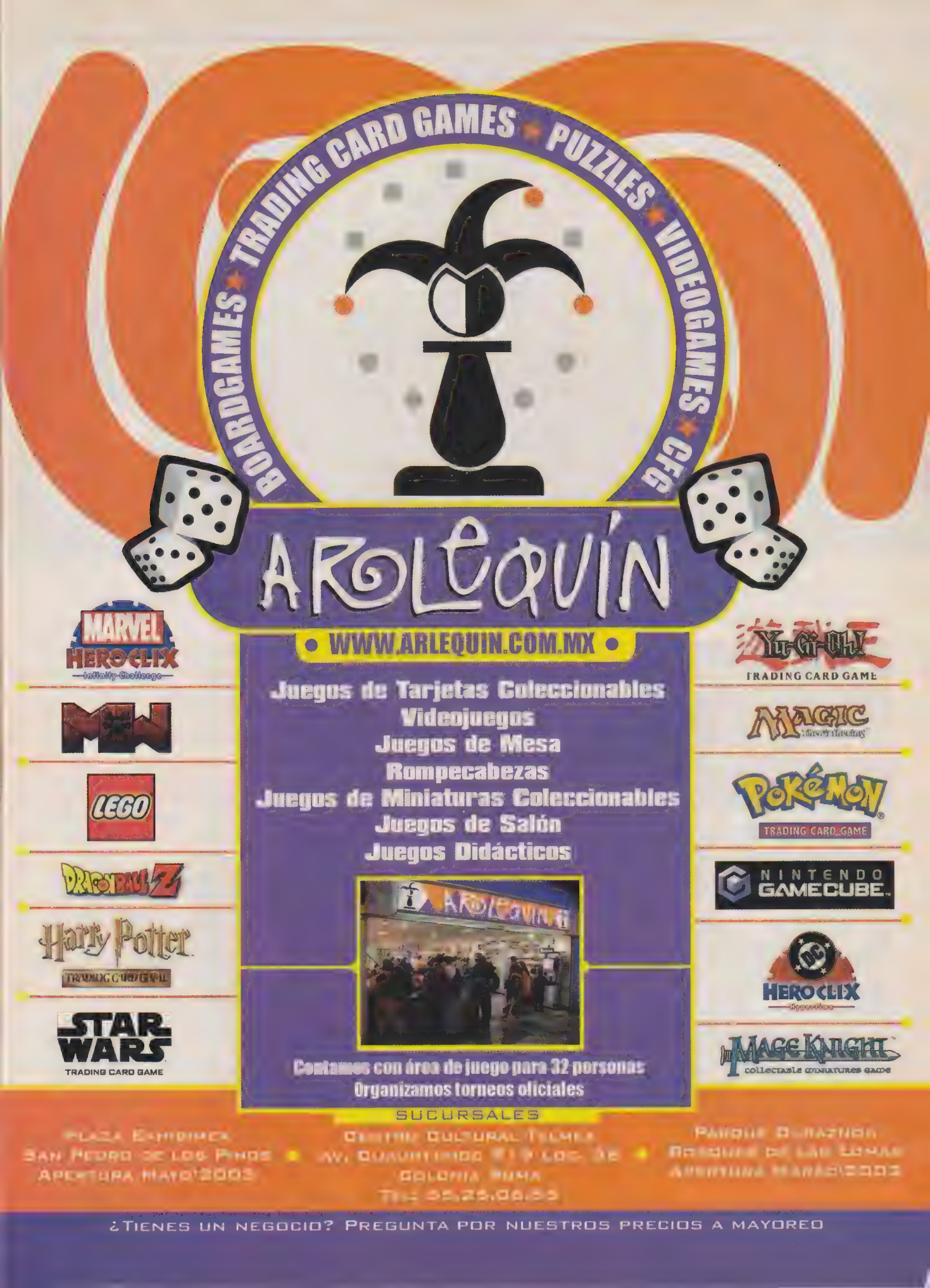
CROW 5.0

En definitiva, Batman: Dark Tomorrow, es una de las mejores historias y a su vez, uno de los mejores juegos que han salido de Batman. En este juego la movilidad es bastante buena igual que las animaciones, los cinemas te dejarán con la boca abierta, además de mostrarte aspectos novedosos de este y todos los personajes que habitan Ciudad Gótica. Así que en definitiva si buscas un título interesante, entretenido y con un excelente gameplay, esta es una opción que sería un crímen dejar pasar.

PANTEON 4.0

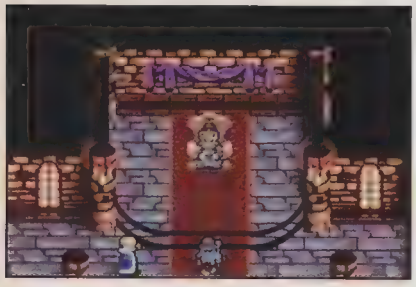
A pesar de que no soy un gran fan del universo de los cómics, Batman siempre me ha parecido un súper héroe distinto a los demás por lo sombrío de su enigmática existencia. Siempre que aparece un juego de este popular personaje, me dispongo a jugarlo con gusto, y no fui decepcionado de nuevo. Es un gran juego que no dudo en recomendar para todos los videojugadores que gustan de un título bien hecho y para los fans, ¿qué esperan? ¡Vayan por el suyo ya!

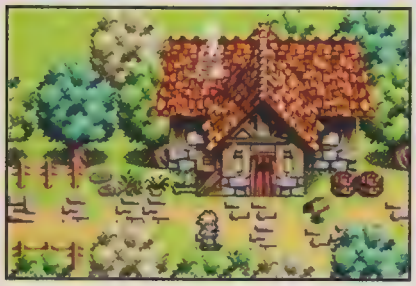
1.0 — 5.0


TRADING CARD GAMES
PUZZLES
VIDEOGAMES
CCG
BOARDGAMES
ARLEQUÍN
WWW.ARLEQUIN.COM.MX
Juegos de Tarjetas Coleccionables
Videojuegos
Juegos de Mesa
Rompecabezas
Juegos de Miniaturas Coleccionables
Juegos de Salón
Juegos Didácticos
Contamos con área de juego para 32 personas
Organizamos torneos oficiales
SUCURSALES
Plaza Embajadores
San Pedro de los Pinos
Apertura Mayo'2003
Centro Cultural Telmex
Av. Guadalupano #19 Loc. 36
Colonia Roma
Tel: 55.25.08.53
Parque Durazno
Bosques de las Lomas
Apertura Marzo'2003
¿Tienes un negocio? Pregunta por nuestros precios a mayoreo
MARVEL HEROCLIX
LEGO
DRAGONBALL Z
Harry Potter
STAR WARS
TRADING CARD GAME
Yu-Gi-Oh!
TRADING CARD GAME
MAGIC
POKÉMON
TRADING CARD GAME
NINTENDO GAMECUBE
HEROCLIX
MAGE KNIGHT
COLLECTABLE MINIATURES GAME

Ahora si es todo un hecho, uno de los juegos más envolventes de **TAITO** esta de vuelta en America y, claro, nos referimos a Lufia en esta su 4 aventura ahora en el Game Boy Advance. Este juego lleva por nombre Lufia: **The Ruins of Lore** y estará disponible en nuestro continente por mediados de este año y aunque sea Taito quien este desarrollando el juego, será Atlus quien se encargue de la distribución. De hecho, anteriormente se tenía contemplado el nombre de Lufia Gaiden: The Ruins of Silence, pero fue cambiado poco tiempo después por el nombre final que te mencionamos anteriormente.

EL MUNDO ESTA EN PELIGRO Y SÓLO TU PUEDES SALVARLO...





En esta ocasión, la historia toma un giro diferentente presentandonos a nuevos aventureros como **Eldin** y algunos de sus amigos de la infancia como **Torma y Rami**, quienes tratarán de resolver el misterio que existe sobre las ruinas antiguas, esto con el fin de evitar la resurrección de una bestia maligna, que con sus terribles poderes podría erradicar al mundo entero y a todos sus habitantes.

Para continuar con la racha, la nación **Gratze**, caracterizada por ser una nación plenamente militar, ha lanzado repentinamente una serie de ataques en contra de todos los reinados cercanos. Estos ataques se estan llevando por indicaciones de **Ragule**, un forastero que misteriosamente se fue abriendo camino hasta llegar a ser personal de confianza del Rey, logrando que las fuerzas de Gratze traten de localizar y reunir el cuerpo y espíritu de una **legendaria bestia** que fue sellada mágicamente hace muchos años.

El objetivo de Ragule es quedarse con el poder que posee la bestia para usarlo en su beneficio y así pueda gobernar a toda la humanidad y no se detendrá por nada ni por nadie hasta conseguir su objetivo, no importando que tenga que destruir todas las villas o derribar enormes ruinas piedra por piedra. Mientras tanto, **Rubius**, un Sacerdote de **Nazarre**, viaja en busca de unas antiguas ruinas donde supuestamente está la llave para entrar en los dominios de la bestia. Rubius se encuentra en su camino con Eldin y sus amigos Torma y Rami (cazadores de recompenzas), incorporandose rápidamente a una serie de aventuras inimaginables ya que Rubius les revela los propositos de la **invasión de Gratze**, así que ellos deciden ir en busca de Ragule para vencerlo y salvar al mundo de la destrucción.

GAME BOY ADVANCE | Compañía: ATLUS | Clasificación: EVERYONE | Desarrollado: TAITO | Memoria: 32 | Categoría: RPG | Español: X

Estos valientes guerreros tendrán que viajar por diversos terrenos donde no han estado anteriormente y por ello, no conocen los **peligros** que pueden encontrar, así mismo, sus viajes los llevarán a partes profundas de las ruinas antiguas donde habitan **múltiples monstruos**, que por cierto no son muy amigables que digamos, pero eso no es lo más interesante, sino que nuestros héroes también harán viajes en el tiempo para completar su aventura.

Sin duda, esta versión de Lufia se consolida como una de las más prometedoras, que además de su bien estructurada historia, nos muestra detalles novedosos como el hecho de poder linkear hasta **4** Game Boy Advance para disfrutar una aventura multiplayer, que te llevará a explorar un lugar llamado **"Ancient Cave"**; Este lugar cuenta con **60 niveles** donde puedes encontrar una serie de ítems sumamente raros que no podrás obtener en alguna otra parte del juego, ahh, pero si piensas que es poco lo anterior, deja que cheques la cualidad de **Random** que tiene este sitio (Ancient Cave), ya que aunque juegues y jueges este cartucho, siempre habrá variantes en esta caverna, así que siempre verás y explorarás un lugar diferente.

Así mismo, una de las cualidades que retoma de versiones anteriores (como Lufia 2 por ejemplo), es la posibilidad de **reclutar** monstruos (si, ya se que pensaste que es un fusilmón más, pero afortunadamente en Lufia le dieron más frescura al asunto) que te ayudarán en las batallas y así como tú, los monstruos ganarán experiecia, aprenderán nuevas habilidades y cambiarán en formás mucho más poderosas, e incluso puedes **fusionarte** con uno de tus monstruos para combatir contra los más temibles adversarios.

Y ya que hablamos de las **batallas**; si recuerdas, en la pasada versión de Lufia para el **Game Boy** Color, tenias una serie de aliados dentro de la batalla y podías intercambiarlos para hacer estratégias de combate más efectivas. Este mismo sistema, lo tiene **The Ruins of Lore**, aquí, puedes tener a **8** elementos en tu equipo y con ello, puedes incluso tener la oportunidad de decidir a quien usas en batalla para aumentar su nivel más rápido.

Otra cualidade de este juego, son las **11 diferentes clases** de personajes con las que puedes participar y además, podrás moldearlo con toda la serie de entrenamientos que te ofrecen cada uno de los diferentes maestros, en cuestiones de mágia, **artes marciales**, ladrones y espadachines por mencionar algunos. Así que no dudamos que este sea de tus juegos preferidos, más aún si eres fanático de la serie como algunos de nosotros.

La saga continúa en el GAME BOY ADVANCE

RANKING

EL CONEJO 5.0

Siempre es bueno ver como regresan las sagas legendarias, sobre todo si aportan conceptos novedosos o más refinados y este es el caso con la nueva aventura de Lufia: Ruins of Lore para el AGB. Por si fuera poco, la historia es buena y las batallas dinámicas; tiene todo lo necesario para ser un grandioso RPG. Por si fuera poco, la arena para cuatro jugadores está de lujo y lo puedes llevar a todas partes. No dudo ni un segundo en recomendártelo ampliamente.

CROW 4.0

Lufia es una de las más grandes sagas de RPG que han salido hasta el momento, al menos para mi, pero en esta parte de la historia, se pierden muchas de las cosas que hicieron a estos juegos característicos, sin embargo, con la diversidad de nuevos elementos, se logra un estilo diferente que refresca esta historia épica que por primera vez llega al Game Boy Advance. Las animaciones son bastante buenas, aunque el audio es sumamente repetitivo en algunas escenas.

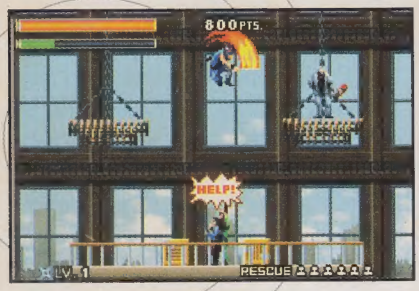
PANTEON 5.0

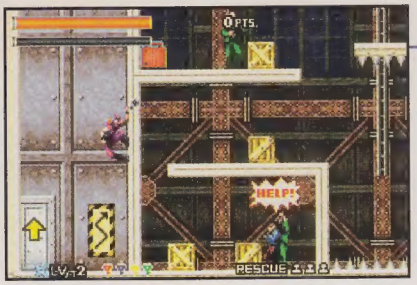
Si tu eres un gran aficionado a los RPGs, no puedes dejar de checar este estupendo título que continúa con la gran saga de Lufia. Es muy bueno que las series que valen la pena continúen y que se aproveche el potencial de los sistemas para darle un nuevo enfoque y elementos variados a los juegos, me gustó mucho cómo Lufia regresa para dejar en claro que no hay que ser de Square para ser un buen RPG. No dudo en recomendarlo a los que gusten de este género.

1.0 — 5.0

ULTIMA PAGINA

Si, marzo ha sido un mes un mes bastante loco con todos los lanzamientos y grandes noticias que se han generado, pero todo lo que empieza, desgraciadamente tiene que terminar. Pero no te preocupes ya que el siguiente mes estaremos de regreso con más novedades del mundo de Nintendo y para que veas que es lo que nos deparará el destino, te presentamos unos pequeños avances de lo que podrás encontrar en nuestra edición de Abril.





Ninja Five-O (AGB) Konami

Este título es uno de los frutos de la unión entre Konami y Hudson Soft. Joe Osugi, un policía Ninja es el protagonista de esta aventura que se llevará al sistema portátil de Nintendo. Osugi hará su trabajo utilizando diferentes armas Ninja para detener una organización terrorista junto con su gran y malévolo Maestro Ninja.

Ikaruga (GCN) Infogrames

El esperadísimo shooter de Treasure que cautivó Japón, por fin llega a nuestro continente con toda la acción característica de este fenomenal equipo de programadores. Gracias a las buenas intenciones de la gente de Infogrames, el próximo mes veremos más a fondo este juego que sin lugar a dudas se ha consolidado como uno de los mejores en su género.

X2: Wolverine's Revenge (GCN) Activision

Con la nueva súper producción de Marvel Comics que se llevará a la pantalla grande, Activision hace su parte para traer esta historia a los sistemas de Nintendo para conoce la historia de Wolverine, descubrir cada detalle de su pasado y cuando fue creada el arma biológica más grande de todos los tiempos, Weapon-X.

Claro que también estarán las secciones acostumbradas como Dr. Mario, SOS, Mariados, Retos, y muchas sorpresas más así que no te despegues de este mundo que mes con mes crece gracias a tu preferencia. Recibimos una gran cantidad de respuestas a nuestro concurso de nuestro aniversario XI, muchas gracias por tus flores, criticas y sugerencias, todas ellas las tomaremos en cuenta para hacer mejor nuestro trabajo. No olvides que el siguiente mes te daremos a conocer los ganadores de nuestro concurso de aniversario, así que mantén los dedos cruzados y nos veremos el siguiente mes.

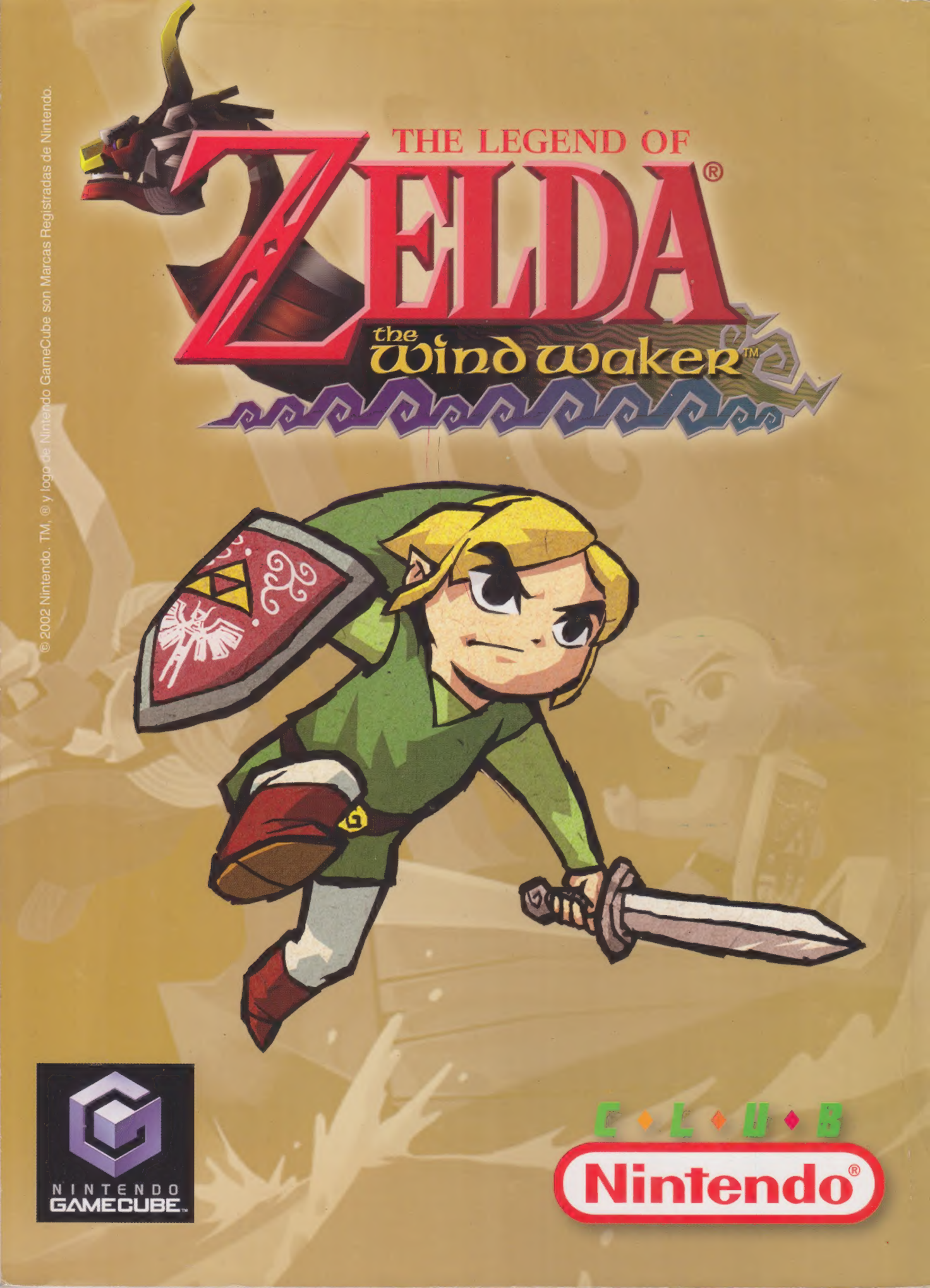
THE LEGEND OF ZELDA®

the Wind Waker™

© 2002 Nintendo. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.

C • L • U • B

Nintendo®


THE LEGEND OF
ZELDA®
the Wind Waker™
© 2002 Nintendo. TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.
NINTENDO GAMECUBE™
C • L • U • B
Nintendo®